285 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

WAARSCHUWING! MAGAZINE NIET GESCHIKT VOOR DE KATTENBAK!

RED DEAD REDEMPTION 2
SPIDER-MAN
BEYOND GOOD & EVIL 2
10 GAMES VOOR DE PLAYSTATION CLASSIC MINI
VERNEDERENDE STRIJD OM DE FIFA TROON

WWW.PU.NL
SEPT 2017
€ 4,95



UNCHARTED
THE LOST LEGACY

SPLATOON 2 SPETTERT VAN JE SCHERM • CRASHEN MET DE NIEUWE BANDICOOT • DE PLUSPUNTEN VAN HEY! PIKMIN • RUZIE MET ODIN ÉN THOR IN GOD OF WAR • PES 2018 IS NOG WAT STROPERIG • VROUWELIJKE STREAMERS ZIJN HOT, MAAR WAAROM? • CUPHEAD WORDT EEN KLASSIEKER • LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

#280 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • Wii U • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

EINDELIJK WEER EENS EEN GAME DIE EEN 100 VERDIENT!!!

DE SWITCH IS UIT
MAAR IS IE ÉCHT ZO TOF?

SUPER MARIO ODYSSEY
WAAROM IE ONVERGETELIJK WORDT

HORIZON ZERO DAWN
GOUD VAN HOLLANDSCHE BODEM

DE COMPLETE GESCHIEDENIS VAN NINTENDO
IN 4288 WOORDEN

MIDDLE-EARTH
SHADOW OF WAR

WWW.PU.NL
APRIL 2017
€ 4,95

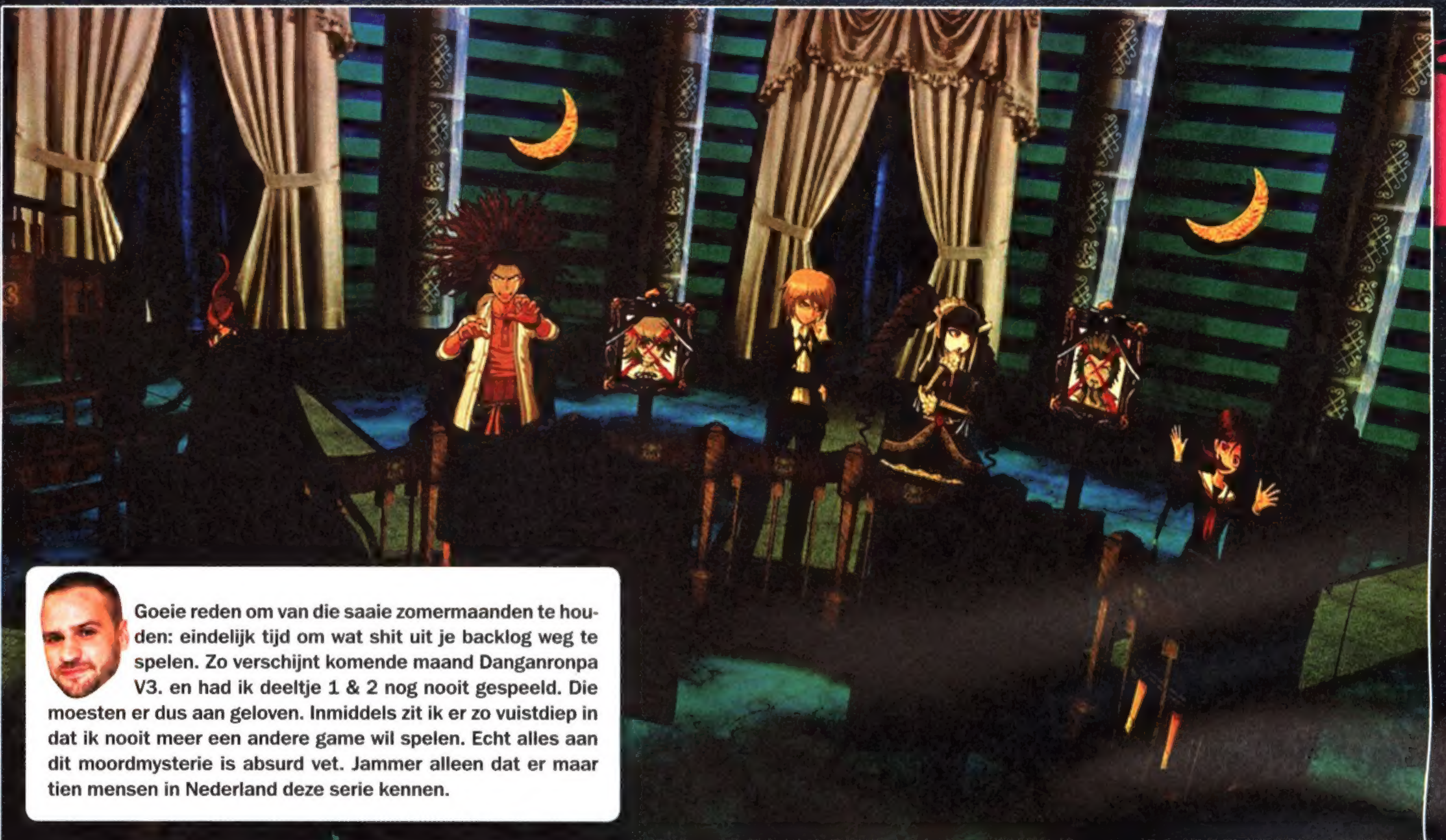
PLUS: ZELDA: BREATH OF THE WILD IS EEN WAANZINNIGE BELEVENIS • NIER: AUTOMATA IS EEN VAN DE BELANGRIJKSTE GAMES VAN DIT JAAR • NIOH STEEKT DARK SOULS NAAR DE KROON • DAWN OF WAR III WORDT EEN DIKKE EN DIEPE RTS • HALF-LIFE + DEAD SPACE + DISHONORED + BIOSHOCK = PREY • 1-2 SWITCH VOELT ONGEMAKKELIJK • SNIPER ELITE 4 IS EEN SCHOT IN DE ROOS • KEIHARD KNOKKEN MET RIDDERS, VIKINGEN EN SAMURAI IN FOR HONOR • HALO WARS 2 • ... SPORTS SUPERSTARS • EINDELIJK WEER EEN ECHTE BATTLE MODE IN MARIO KART 8 DELUXE • TORMENT: TIDES OF ... GAME EVER • FILMISCH OVER LOGAN EN STAR WARS • EN NOG VEEL MEER...

IT'S ALL IN THE GAME


Pag. 012



Tijdens mijn speelsessie met de nieuwe Uncharted kwam ik een gekke bug tegen. Zelfs als er helemaal geen vijanden in de buurt waren, bleef Chloe maar denken dat ze geraakt werd en ze liep daardoor de hele tijd gebukt. Ik ging niet dood, maar het bleef rood in m'n scherm en Chloe had er duidelijk moeite mee. Pas toen ik haar in de afgrond stortte, deed ze weer normaal!





Goeie reden om van die saaie zomermaanden te houden: eindelijk tijd om wat shit uit je backlog weg te spelen. Zo verschijnt komende maand Danganronpa V3. en had ik deeltje 1 & 2 nog nooit gespeeld. Die moesten er dus aan geloven. Inmiddels zit ik er zo vuistdiep in dat ik nooit meer een andere game wil spelen. Echt alles aan dit moordmysterie is absurd vet. Jammer alleen dat er maar tien mensen in Nederland deze serie kennen.



Pag. 022



Pag. 028







Pag. 042

Pag. 058

Pag. 054

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

PAUWPAUWPAUW



Ik kan dit stukje tekst gebruiken om je te vertellen wat je allemaal in dit nummer gaat lezen, of wat we hebben uitgespookt op onze (ongetwijfeld) epische vakanties, maar ik wil het liever met je hebben over PlayerUnknown's Battlegrounds. Dé game van dit moment (volgens mij dan). Nog nooit van gehoord? Slinger een zoekmachine aan en zoek het nu meteen op! Geen PC om deze game op te spelen? Geen paniek; hij komt sowieso ergens aan het einde van dit jaar naar Xbox One en in 2018 ook vast naar de PS4. Maar PlayerUnknown's Battlegrounds doet dus dingen met me die een game al in geen tijden heeft gedaan... ik ben hooked. Toen ik nog in mijn tienerjaren zat, had ik precies hetzelfde, maar dan met Counter-Strike (Source). Ik deed niks anders dan het spelen van die game. Ik kwam thuis van school, gooide m'n tas in een hoek en rende naar mijn kamer om Counter-Strike te spelen. Met als resultaat dat ik een keer bleef zitten en daarna nog een keer zakte voor mijn examen. Counter-Strike heeft ervoor gezorgd dat ik uiteindelijk dit werk ben gaan doen; ik moest de hele dag bezig zijn met games.

En nu is daar dus PlayerUnknown's Battlegrounds; als ik niet deze game aan het spelen ben, zit ik wel YouTube video's te kijken van andere mensen die met deze Battle Royale game bezig zijn. Natuurlijk, tijden zijn veranderd en het is niet dat als ik nu thuiskom, ik dan meteen PUBG aanzet. Ik misbruik nu gewoon mijn werk om deze game te kunnen spelen. Livestreamen noemen we dat dan (kijk gezellig mee op PU.nl), zodat ik elke dag mijn PlayerUnknown's Battlegrounds fix krijg. Mooi werk heb ik toch. ● *Martin*



CHICKEN DINNER!

IEMAND MOET HET DOEN

Zelden was de uitspraak 'Iemand moet het doen' meer op z'n plaats dan in het geval van Simon, die vorige maand kandidaat was bij de KRO/NCRV-kennisquiz De Slimste Mens. Alleen Ed weet hoe retespannend zoiets is sinds zijn deelname aan de quiz Per Seconde Wijzer (don't ask).
Helaas kwam Simon geen ronde verder, maar de Bosschenaar toonde weldegelijk aan over meer parate kennis te beschikken dan de gemiddelde PU-redacteur... al zegt dat nou ook weer niet zoveel.



Jurjen



Was deze maand...

... op Stonehenge, een bikkelhard death metal festival in Steenwijk. Was een leuke dag, totdat een onverlaat tegen me aanliep, waardoor er wat bier uit m'n beker op mijn broek drupte. Gelukkig had ik mijn Bumba-doekjes meegebracht!

Graddus



Ging deze maand...

... naar Japan! Ik kwam er onder andere enkele verre familieleden tegen, en wat ik nog meer beleefde, lees je volgende maand in PU.

Simon



Reisde afgelopen maand...

... langs de trainingskampen van Ajax, Feyenoord en PSV in Oostenrijk en Zwitserland. Maar er moesten ook nog teksten getikt worden voor dit nummertje, dus deed ik dat dan maar op dit soort plekjes. Zwaar leven.

Florian



Vierde eind vorige maand...

... mijn 35ste verjaardag! Niet dat ik veel wijzer ben geworden, want nog geen twee seconden na het nemen van deze foto brandde ik m'n klauwen aan dat vuurwerk.

Ondertussen...

Schoot deze maand...

... zombies neer in VR. Maar dan échte VR, in de VR Arcade, waarbij alle hardware in een rugzak zit en je vrij bent om door een grote kamer te lopen terwijl je met je teamleden probeert alle zombies kapot te knallen. Zoveel beter dan m'n PS VR-bril thuis.



Samuel

Bracht deze maand...

... een weekendje door aan de Belgische kust. Mosselen, friet, Duveltjes... en kutweer!



Ed

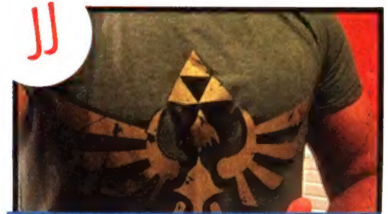
Hield deze maand...

... vakantie in Tuinesië, want de achtertuin moest op de schop om barbecueklaar te worden gemaakt. Gelukkig was er ook genoeg tijd om te ranken in CS:GO en om naar het strand te gaan. Daar deelden ze trouwens ook deze domme glimlachjes uit.



Tjeerd

JJ



Gebruikte deze maand...

... mijn vakantie om Zelda spelen, en daar hoort natuurlijk een geschikte outfit bij.

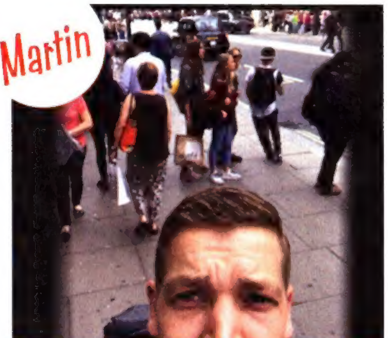
Wouter



Heeft deze maand...

... drie weken in de Amsterdamse Jordaan gehangen met deze kleine etter. Het was een prachtige bromance.

Martin



Mocht deze maand...

... weer eens een keertje naar Londen om Life is Strange: Before the Storm te checken. Als je goed kijkt, zie je een Londense taxi op deze fraaie toeristenfoto.

Wordt vervolgd...

TOFFE KNACKER



Als PU-redacteur ben je niet alleen bevoorrecht dat je regelmatig mooie tripjes maakt en toffe games als eerste kan spelen; soms ontmoet je ook gasten waar je grote bewondering voor hebt.

Zo kwam Florian tijdens het preview event voor Knack 2 (zie pag. 27) zijn held Mark Cerny tegen, de man die o.a. meewerkte aan Crash Bandicoot, Ratchet & Clank, Killzone, Uncharted en God of War.

Het tofste was dat het niet alleen bleef bij een handje en een vluchtig praatje, maar dat Floor samen met Cerny een deel van de game mocht doorlopen. Mark bleek een zeer aimabele man die alle tijd voor Florian nam, terwijl ze samen gezellig keuvelend een deel van de nieuwe Knack speelden. Een toffe Knacker dus!

UIT DEN OUDEN DOOSCH



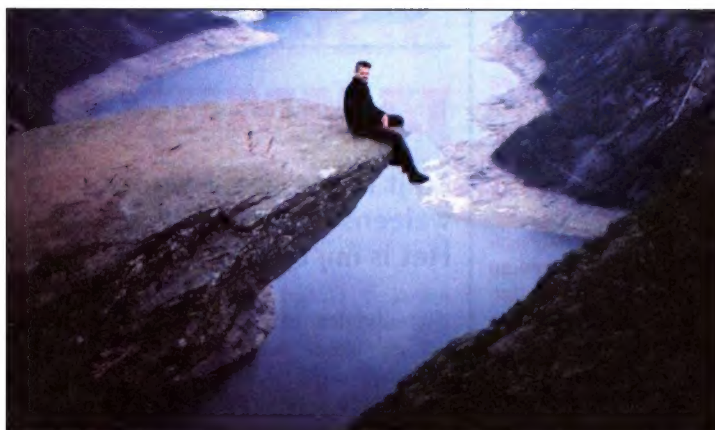
Als je de PU meteen leest als ie op je deurmat ploft, begint morgen voor jou Gamescom 2017. Vanzelfsprekend kun je op PU.nl het hele gebeuren van 23 t/m 26 augustus uitgebreid volgen en ook in het volgende magazine zullen we aandacht besteden aan de hoogste en diepste punten van de show in Keulen.

Wat we daar allemaal precies gaan zien en beleven, is nog de vraag, maar één ding is zeker: het wordt weer retedruk en we zullen de meest afgrijselijke cosplay tegenkomen.

@EdWiggemans1



WAT EEN DWAAS!



Op pagina 19 van dit nummer vind je zoals gebruikelijk weer onze maandelijkse Kulum. Deze keer is ie van Flabber.nl hoofdredacteur Bart-Jan de Brouwer.

Een hartstikke leuk verhaal, maar Ed raakte helemaal van slag toen ie de foto's zag die Bart-Jan had meegestuurd om z'n stukje over bergwandelen in Noorwegen te illustreren. PU's oude eindbaas, die zo'n hoogtevrees heeft dat we 'm laatst gillend van een plint moesten afhelpen, bekeek de foto's van Bart-Jan met grote ogen en zweet op z'n voorhoofd, terwijl hij aan een stuk door mompelde: 'wat een dwaas... wat een dwaas... wat een dwaas... wat een dwaas... wat een dwaas... wat een dwaas... wat een dwaas... wat een dwaas... '.

GEEN EXCUSES



Jaarlijks vechten Graddus en Tjeerd een verbeten strijd uit om wie de beste FIFA-speler van de redactie is (waarbij ze de wedstrijd toevallig altijd plannen precies als JJ op vakantie is).

Ook dit jaar ging het er weer fanatiek aan toe; alleen was de spanning deze keer ver te zoeken.

Het verschil was zelfs zo groot dat de gebruikelijke slappe smoesjes van de verliezer achterwege bleven. Wíe er zo dik verloor, is bij deze wel duidelijk, maar lees het verslag toch maar (pag. 50/51) als je zin hebt om effe (iemand uit) te lachen.

GERUSTGESTELD

Als enorme van fan van Uncharted en Nathan Drake was Florian zeer aangeslagen toen Naughty Dog aankondigde te gaan stoppen met de avonturen van Drake.

Het verdriet werd al een beetje minder toen ie hoorde dat er nog nieuwe DLC voor Uncharted 4 aan zou komen. Florian begon vervolgens te glimlachen toen ie begreep dat het standalone DLC van een uurtje of drie zou worden, en juichte zelfs voorzichtig toen bleek dat The Lost Legacy minstens zeven uur aan gameplay zou gaan bevatten.

Maar nadat hij vorige maand een deel van de game speelde en geconstateerd heeft dat de dames Chloe en Nadine meer dan waardige vervangers zijn voor Drake en z'n maatje Scully is de grijns niet meer van z'n smoel te slaan (zie pag 12 t/m 17).



Power Spy

● De afgelopen maand was het enorm rustig op de redactie; alle redacteuren voelden ineens de behoefte om op vakantie te gaan. De een pakte de auto richting Frankrijk, de ander bleef gewoon in Nederland.

● Tjeerd besloot van zijn leven één vakantie te maken en ging er na z'n wekenlange huwelijksreis voor de tweede keer in twee maanden lange tijd tussenuit. Die gast moet de redactie straks via Google Maps terugvinden.

● Wouter bleef voor zijn vakantie binnen de ring van Amsterdam. Onze avonturier belandde o.a. met Samuel in een karaoke bar waar ze tot in de kleine uurtjes Linkin Park aan het blèren waren. De Powerspy is allang blij dat hij niet zijn fameuze 'piemellied' in het openbaar zingt.

● Over Wouter gesproken: hij gooide zijn veto in de strijd bij het verzinnen van de bijnaam van de nieuwe stagiair. De koffiehaler droeg daarom slechts zeer tijdelijk de naam 'Sid'.

● Een van Wouters PU.nl-freelancers, Bas Slenders, verliet namelijk de Power Unlimited gelederen en had nog één laatste wens: dat de eerstvolgende stagiair Tingle genoemd zou worden. Inderdaad, vernoemd naar die irritante verkoper in Zelda.

● Nou blijkt de kersverse stagiair een enorme Zelda fan te zijn, dus die vindt het helemaal prima.

● Tingle was trouwens op zijn tweede officiële dag al helemaal in vakantiesferen en besloot in campingoutfit of pyjama (de Powerspy weet het nog steeds niet) op te komen dagen.

● Nou ja, hij droeg in ieder geval een broek. Het gaat dus de goede kant op met de PU-stagiaires.

● Simon dacht in zijn vakantie effe een strandje mee te pikken bij Martin (die in Scheveningen woont), maar de twee zijn de deur niet uit geweest; er werd alleen maar Tekken 7 gespeeld. Daarna wilde Simon uit schaamte terug naar Brabant vluchten. Hij werd namelijk genadeloos ingemaakt.

OPUNIE

100% JJ

JAMMER DAT IK DE PC NIET TREK

Spijt is een groot woord, maar soms baal ik weleens dat ik de PC als platform niet trek. Het is mij te veel gedoe.

Het updaten van videokaarten, geluidskaarten, zelf nieuwe modules in de PC zetten, instellingen voor graphics etc. aanpassen... Tuurlijk zou ik dat kunnen leren als ik me ertoe zet; ik heb hersens gekregen van mijn ouders (alleen bij het uitdelen van 'geduld' stond ik achteraan de rij), maar ik ben vooral te lui. Ik wil dat de spelcomputer al die technische shit voor mij doet. Bij de Xbox One, Switch of PS4 is het simpel: hij doet het of hij is kapot. Klaar.

Die luiheid zorgt er helaas wel voor dat ik vrijwel nooit leuke, onbekende pareltjes ontdek zoals dat op een platform als Steam mogelijk is. Een WO II game als Hell Let Loose (zie screen) bijvoorbeeld, die alles doet wat ik tof vind aan WWII-shooters... Ik moet maar hopen dat die naar de console wordt geport.

Doordat de PC een platform is waar iedereen games voor mag maken zonder een licentie te hoeven betalen en een keuring te moeten doorstaan, verschijnt er naast bakken ellende ook veel moois. Moois dat vaak niet uitgebreid in de spotlight staat. Moois dat je zelf moet zoeken en vinden. En voor een journalist is iets moois vinden wat anderen nog niet ontdekt hebben, toch een van de leukste dingen van het vak. Tja, eigen schuld pindakaas dus...



"Maak een game met een titel die zich leent voor catchy review koppen of YouTube 'dick jokes'."



Big Pharma developer Tim Wicksteed denkt te weten hoe je een hit produceert.

POKÉDRAMA IN CHICAGO

Op 12 augustus zou er een Pokémon Go festijn plaatsvinden in Amstelveen, maar dit werd eind juli plotseling afgeblazen. En niet zonder reden, want een soortgelijk evenement in Chicago is op een drama uitgelopen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Het was zo mooi bedacht: om de eerste verjaardag van het succesvolle Pokémon Go te vieren, had Niantic in het Grant Park van Chicago een feestje georganiseerd voor 20.000 betalende bezoekers. Die zouden met spelers van over de hele wereld kunnen samenwerken in unieke uitdagingen en kregen ter plekke de kans om lekker veel zeldzame Pokémon te vangen - waaronder de eerste legendarische exemplaren.

Het had een geweldige dag moeten worden voor de vele nerds, gezinnen en kids die het event bezochten, maar helaas pakte het allemaal anders uit. Door technische problemen met zowel de servers van Niantic als de netwerken van telecomproviders was het voor de meeste bezoekers al vroeg op de dag niet meer mogelijk Pokémon Go te spelen. En tja, daar sta je dan met z'n twintigduizenden in een park.

Niet netjes maar ook niet zo raar, dat er veel boegeroep volgde en zelfs een beetje een rellerige sfeer ontstond toen John Henke van Niantic verontschuldigend op het podium verscheen en de jeugdige presentatoren nog een beetje probeerden de show te redden.

Na veel kritiek uit de begindagen van Pokémon Go had Niantic dit jaar met wat aardige updates weer wat goodwill gewonnen, maar die lijkt met dit dramafest wel weer verspeeld.



DE MYTHE VAN GEPLANDE SCHAARSHEID

Het gebeurt eigenlijk elke keer als Nintendo een dikke hit scoort. Voorraden raken uitverkocht, consumenten kunnen de gewenste spullen niet krijgen en er wordt gesuggereerd dat Nintendo bewust te weinig produceert of levert om het algemene gevoel van 'dit moet je hebben' verder op te stuwen.

Het gebeurde met de Wii, nu weer met de Switch, bij amiibo en uiteraard met de felbegeerde mini-uitvoeringen van de NES en SNES. Zou het echt zo zijn dat Nintendo expres te weinig van die dingen levert om ze het aura van hotste items te geven? Het lijkt mij flauwekul.

Grootste probleem voor Nintendo (en elke andere producent/uitgever van fysieke goederen) is het op voorhand inschatten van de vraag. Nintendo heeft in de eerste vier maanden op de markt 4,7 miljoen Switch-systemen verkocht, maar dat hadden er makkelijk zes miljoen kunnen zijn als het bedrijf genoeg had geproduceerd. Zou het echt zo zijn dat ze al die inkomsten laten schieten ten bate van een imago-trucje?

Wat de schaarste van sommige amiibo betreft: misschien is het verhelderend om eens te kijken wat er gebeurt als een bedrijf niet te weinig maar te veel produceert, zoals Disney dat deed voor de Disney Infinity reeks. Bij de eerste Disney Infinity vlogen de bijbehorende toys zo snel de winkel uit dat lege schappen ontstonden. De tweede liep ook lekker, dus bleef Disney de toys in grote aantallen de markt in pompen. Tot die markt verzadigd was en de Infinity toys hoog opgestapeld Disney's opslagdepots vulden. Zo schijnen er bijvoorbeeld twee miljoen Hulk toys te zijn geproduceerd, waarvan er 'slechts' één miljoen zijn verkocht. Gevolg: ondanks goed verkopende games en toys werd de Infinity lijn een verliespost waar Disney vorig jaar noodgedwongen de stekker uit trok.

Zou Nintendo de verkopen beter kunnen inschatten? Tuurlijk. Maar denk niet dat dit makkelijk is en dat je in een paar maanden tijd effe een nieuwe fabriek neerzet als iets aanslaat.

Voor een bedrijf met een rijke geschiedenis aan innovatieve producten die zowel hits (Zapper, Wii, amiibo) als missers (Scope, Virtual Boy, Wii U) werden, blijft voorzichtigheid geboden.



Zet Nintendo sommige producten bewust in mini-hoeveelheden uit?


Disney zal zich groen (en geel) hebben geërgerd toen ze met een miljoen onverkochte Hulk poppetjes bleven zitten...

DAAR HEB JE 'PACHTERTJE' WEER

PLAYSTATION 5 IN 2019

Michael Pachter, industrie-analist en vooral beroepsouwehoer, heeft weer eens een lekker quootje gedropt.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Volgens de Amerikaan is de kans groot dat de PlayStation 5 in 2019 gaat uitkomen. En alsof dit op zichzelf al geen pittige uitspraak is, voegt hij er nog aan toe dat deze nieuwe console een halfje sterker gaat worden dan de PS4 Pro, oftewel een update.

Op de redactie nemen we Pachter al lang niet al te serieus meer, en ook deze keer hebben we onze twijfels. Want waarom zou Sony dit doen? Ze hebben een enorme voorsprong, de PS4 Pro is nog niet eens goed op stoom, 4K TV is nog lang niet ingeburgerd en de exclusieve topgames van Sony komen pas in 2018 uit. Dus wat voor zin heeft het om in 2019 al een nieuwe console op de markt te brengen?



Tuurlijk komt er een moment dat er een nieuwe console komt, en vanzelfsprekend is Sony daar al over aan het nadenken. Maar alles loopt op dit moment op rolletjes en de rek is nog lang niet uit de PS4. Ze hebben de ideale positie om de kat eens lekker uit de boom te kijken: hoe slaat 4K TV aan, wordt de PS4 Pro het gehoopte succes en hoe reageert de gamer op de technisch superieure Xbox One X?

Het is allemaal een kwestie van op het juiste moment reageren, en dat moment is voorlopig echt nog niet daar.

Power Spy

● Martin mocht wél de deur uit voor een trip naar Londen. De uitgevers van de games (die tijdens deze trips achter ons aanhobbelen met getrokken creditcard) zijn negen van de tien keer nog grotere 'geeks' dan de PU-redacteuren. Zo presteerde een uitgever 't om een gigantisch Star Wars boek van 13,5 kilo (!!!) op de kop te tikken.

● Klinkt leuk, maar dat kreng moest ook met het vliegtuig mee terug naar Nederland. En sleep maar eens een boek van 13,5 (!!!) kilo door Londen. Het gewicht is misschien nog niet eens het grootste probleem. Het formaat wel, want een diameter van ongeveer een meter is best onhandig.

● Het boek paste trouwens ook niet door de scanner bij de security van het vliegveld en de 'unboxing' ervan vond dus niet thuis bij de uitgever plaats, maar op een tafeltje naast de scanner. Weg ervaring.

● Bij Nintendo organiseerde PU het allereerste ARMS-toernooi van Nederland. Spelers konden zich aanmelden op PU.nl en bij die oproep werd niet naar leeftijd gevraagd. Dat resulteerde in een bizarre mix van spelers, waarbij de jongste deelnemer volgens de Powerspy nog in luiers liep.

● Dennis was bijna eigenaar van een lieve, kleine, ontsnapte pitbull. Het beest bleef achter hem aan rennen in de tokkiebuurt achter PU-HQ. De domme lobbes was zo blij dat hij de weg op rende en op een paar centimeter na werd aanreden. Dennis haat de buurt nu en noemt het Paupeerië. Saillant detail; eigenaren hadden zo'n lelijke gouden AK47-lamp.

● PU's nieuwe vrouwelijke stagiaire gebruikte op een aantal sites de blije gebruikersnaam Maanstraal Elvendroom. Die naam is in de PU WhatsAppgroep liefkozend veranderd in Wattenhamster Zonnetegel.

● Oh, en ze spreekt behoorlijk vloeiend Japans. Handig. De redactie overweegt dan ook een ondertitelingsloze hentai rubriek te beginnen in PU. Mag zij de reviews doen.

Power Spy

● Dennis heeft een meterslange 'LEGO' Star Destroyer gekocht om met de hele redactie aan te bouwen. Moest ie wel dik zestig euro invoerrechten voor betalen. Had hij begrotingstechnisch geen rekening mee gehouden. Flapdrol.

● Martin is deze maand gestopt met roken.

● Hij lijkt wel in de overgang. Vanuit het niets woedeaanvallen, opvliegers, dode, zielloze ogen en we horen hem soms huilen op het toilet.

● Maar toegegeven, hij is koude kalkoen gestopt. Hij loopt wel de hele dag te schransen, dus dikke kans dat jullie volgende maand een plofkop in de PU zien staan.

● Samuel is zo overwerkt dat hij steeds vaker rust moet pakken (en zowaar ook vaker slaapt). Maar die gozer was daarom dus vrijwel onmogelijk voor iedereen te bereiken afgelopen maand.

● Hij noemt het een korte sabbatical; de Powerspy noemt het knap irritant.

● Als je Martin blij wil maken, moet je roze Crocs voor hem kopen. In de Aldi liep hij ze allemaal af, hopend op zijn maat.

● Moest hem drie keer verteld worden dat het een bak met kinder-Crocs was.

● De Powerspy vertrouwt het niet dat Ed elke avond zijn bril op zijn bureau laat liggen.

● Volgens hem heeft hij dus eigenlijk helemaal geen bril nodig en draagt ie er een op de redactie omdat hij stiekem een hippe fashionista is.

● De hitte op de redactie neemt Sahara-achtige vormen aan. Dennis heeft dan ook constant ventilatoren aan... die alleen maar warme lucht in zijn gezicht blazen.

● Ondertussen stoort Martin zich daar weer mateloos aan omdat hij door het windgeruis keihard in zijn mic moet blaffen als hij Player Unknown's Battleground speelt. Wat dus meerdere uren per dag is.





NA ACTION HENK KOMT... DESCENDERS!

Trouwe lezers van de PU - en mensen die de Nederlandse indiescene een beetje volgen - zijn ongetwijfeld bekend met Action Henk, een cool, zeer fraai ogend renspel van RageSquid. Onlangs onthulde deze Utrechtse studio hun tweede game: Descenders, een game waarin je met fietsen heel hard van bergen scheurt. Ik bekeek de trailer drie keer met open mond en nam vervolgens meteen contact op met Roel Ezendam van RageSquid om hem wat vragen te stellen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

PU: Hoe is het gegaan met Action Henk? Wij hebben het idee dat de game niet echt is aangeslagen...
Roel: We zijn uiteindelijk helemaal tevreden hoe Henk het heeft gedaan. Er is geen specifiek moment aan te wijzen waarop de game een grote klapper heeft gemaakt, maar uiteindelijk hebben meerdere dingen ervoor gezorgd dat we genoeg sales kregen om een nieuwe game te maken. Het helpt natuurlijk ook dat we een vrij kleine studio zijn. In eerste instantie waren we zelf ook vrij sceptisch of de game wel genoeg zou gaan opleveren, maar dingen als Humble Monthly, Playstation Plus vote to play en een boel coverage van grote YouTubers & Twitch-streamers hebben na verloop van tijd toch een succes van Action Henk gemaakt.

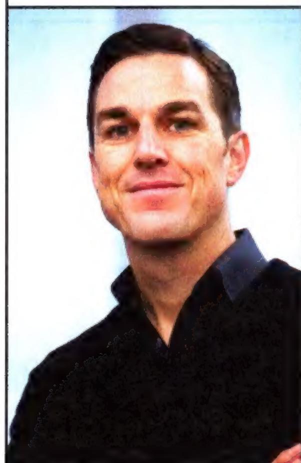
PU: Descenders oogt als iets wat door een team van veertig ervaren developers is gemaakt. Zijn jullie nog steeds met z'n drietjes?
Roel: Thanks! Dat is mooi om te horen en we zijn inderdaad nog steeds met drie man fulltime. We hebben er nu twee parttimers bij, en net als bij Action Henk hebben we weer hulp van buitenaf ingeschakeld voor dingen die wij zelf niet kunnen zoals bijvoorbeeld audio, animaties, en publishing.

PU: Grootste overeenkomsten tussen Action Henk en Descenders lijken de snelle, skills vereisende gameplay en het losse, skate-achtige gevoel. Wat drijft jou om juist dit soort games te maken?
Roel: Ik vind het echt supertof als de learningcurve van een game gebaseerd is op het beter worden in de mechanics, in plaats van het upgraden en kopen van items. Op die manier voel je echt dat je zélf beter wordt in de game, in plaats van dat er gewoon een skill-getalletje omhoog gaat. Ik vermoed dat mijn liefde voor skateboarden hier ook wel invloed op heeft.

PU: Waarom zijn jullie in zee gegaan met de nieuwe indie-uitgever No More Robots?
Roel: We kenden Mike Rose al van verschillende gamedev evenementen en waren bekend met het werk dat hij heeft gedaan toen hij bij tinyBuild in dienst was. Toen we te horen kregen dat hij een eigen publishing label wilde beginnen, zijn we meteen met hem gaan praten over Descenders. Hij was enorm enthousiast over de game, dus zijn we vrijwel direct daarna gaan samenwerken.

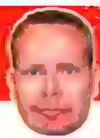
PU: Wanneer komt de game uit?
Roel: We verwachten early/mid 2018. We werken nu aan een bèta build die we op grote schaal kunnen gaan testen. Op de website **(www.descenders-game.com)** kun je zien hoe je je hiervoor kan inschrijven! Verder zijn we nog aan het overwegen of we net als bij Action Henk de game weer op Steam Early Access gaan zetten.

"We denken dat er in de komende vijf jaar meer gaat veranderen in gaming dan de afgelopen vijfenveertig jaar."



Andrew Wilson, CEO van EA, doelt met name op streamingdiensten als een soort 'Netflix voor games'.





twitter.com/GKJJ

ZIJN PS NOW EN XBOX GAME PASS DE TOEKOMST?

Wat zouden we vandaag de dag nog zijn zonder Netflix? Nou, bij de PU niet veel. Vrijwel alle redacteuren hebben een abonnement en maken er veelvuldig gebruik van. Hetzelfde geldt voor Spotify en dergelijke. Maar hoe zit dat met de soortgelijke abo-diensten op de PlayStation en Xbox?

Kopen we straks geen games meer, maar betalen we gewoon een vast bedrag per maand voor een enorm aanbod aan spellen? Nou, ik moet zeggen, nu ik beide services een maandje heb uitgeprobeerd, dat er technisch gezien niet al te veel op valt aan te merken. Bij zowel PS Now als Xbox Game Pass scroll je makkelijk door het aanbod heen (100+ Xbox, 500+ PS) en kies je binnen een paar seconden een titel die je wil spelen.

Verschil tussen beide services is dat je de gekozen game bij XGP op je harde schijf zet (en die blijft daar staan zolang je het abonnement hebt) en het spel bij PS Now gestreamed wordt vanaf de servers van Sony. Dat laatste verloopt in principe uitstekend als je een goede internetverbinding hebt, maar je verliest wel iets van scherpte en moet ietwat lag op de koop toe nemen. Je kunt de game dan wel meteen spelen, terwijl je bij de XGP effe moet wachten tot ie op je schijf staat.

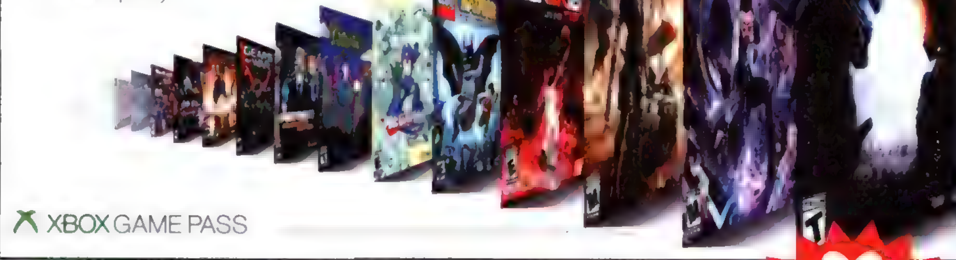
De kosten zijn bij de twee diensten ook verschillend. € 9,99 bij XBG tegen € 16,99 voor PS Now. Daar staat tegenover dat je op PS Now veel meer games aantreft en, eerlijk is eerlijk, ook het betere aanbod.

Voorlopig niet

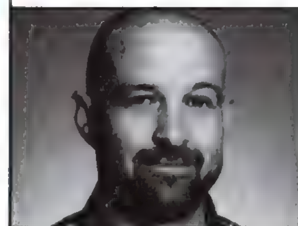
Best coole stuff dus, maar deze abo-diensten komen echt (nog) niet in de plaats van het traditionele kopen van games, want de echte nieuwe topgames zitten niet in beide abonnementen. Het is een mix van een aantal exclusieve toppers van minimaal een dik jaar terug en ouder spul plus veel indiegames. Best leuk, en voor (zeven)tien euro zul je ook makkelijker een gokje wagen, maar voor de hardcore gamer is dit niet genoeg.

En die situatie gaat voorlopig niet veranderen. Er spelen te veel tegenstrijdige belangen op dit moment. Winkels zijn nog te belangrijk en veel third-party publishers willen hun (grote) games niet afstaan. En dus krijg je hetzelfde als bij Netflix; dat werd pas écht leuk op 't moment dat ze hun eigen shit gingen maken. Toen kon je er niet meer omheen.

Ergo, pas als we alle exclusieve games en grote titels meteen bij launch via een abonnement kunnen spelen, gaan Xbox Game Pass en PlayStation Now echt aanslaan. Ik denk zeker dat dit ooit zal gebeuren, maar het gaat echt nog wel effe duren.



> **"We hopen dat de gamers straks gaan klagen dat er te véél verhaal in Destiny 2 zit."**



Jason Harris, bij Bungie verantwoordelijk voor het verhaal, vindt dat ie deze keer erg z'n best heeft gedaan

HEBBUH-HEBBUH!

DEFENDERS

The Defenders was zo'n beetje het minst populaire superheldenteam uit de stal van Marvel, maar dankzij Netflix zijn ze alsnog helemaal hot. Dus da's een mooi moment om die helden weer eens als action-figures in hun comic kostuums uit te brengen, moet iemand gedacht hebben.





HOT WHEELS MARIO KART

Sure, we hebben al een Mario Kart racebaan, maar die laat ons slechts de snelheid bepalen op zo'n lineair achtbaantje. Wat dat betreft is de nieuwe Hot Wheels set een stuk interessanter, met 26 baanstukken waar je in de race-stand niet vanaf kunt rijden met je op afstand bestuurbare wagentjes, die verder dus echt alle kanten op kunnen (in RC-stand ook van de baan). Het is ook mogelijk 'onzichtbare' schilden en bananen te droppen om de respectievelijke tegenstanders voor en achter je te vertragen.



MEGA BLOCKS GHOST

De Lego na-aper Mega Blocks heeft er een handje van om op gaming geïnspireerde bouwsets uit te brengen, zoals deze Ghost uit Destiny die we heel graag op ons bureau willen hebben. Mooier dan we van Mega Blocks gewend zijn; zelfs de verpakking is het waard om te bewaren!

AIR JORDAN 4 NES CUSTOMS

Schoenen nodig? Helaas, deze NES-Jordans zijn nét uitverkocht. Ze zijn dan ook slechts in een oplage van tien stuks gemaakt. Doen ze wel vaker bij Freakersneaks, dus hou hun site in de gaten als je de volgende custom gamegympies wil hebben (en bereid bent daar € 1500,- voor te betalen).

Power Spy

- Inmiddels heeft de Powerspy vastgesteld dat zijn abominabele prestaties in PUBG helemaal niets met Dennis' ventilatoren te maken heeft. Nou ja vooruit, hij is samen met collega Lucas wel vaak in de buurt gekomen van een kippendiner.
- De belangrijkste reden waarom mensen afgelopen maand naar PU.nl gingen, was om erachter te komen waar je de SNES Mini kan bestellen.
- Het antwoord op dit brandende vraagstuk? Nou, in ieder geval niet in de anus van Wouter.
- Hij trok daar namelijk in een PU-TV filmpje een New 2DS uit en dat vond Nintendo niet zo grappig.
- De bezoekers waren meer gechoqueerd door de tanktop die Wouter droeg. Nou traint de jongen tegenwoordig wel wat meer, maar dat iedereen zo slap in de beentjes werd van z'n biceps, dat had hij niet kunnen voorspellen.
- Maar, aangemoedigd door deze reacties, trok hij niet lang daarna een mankini aan terwijl zo'n honderd collega's toekeken.
- Je kan dit zelfvertrouwen noemen, maar 'onverantwoordelijk gedrag in benevelde toestand' is misschien een betere omschrijving.
- Legendary Raids in Pokémon GO maken de hardcore gamer weer een beetje blij met de app.
- De meeste redacteuren van PU zijn er echter nog steeds klaar mee. Hoewel... als dat event in Amstelveen ooit nog gaat gebeuren, dan moeten ze er wel weer aan geloven.
- Helemaal als het net zo'n blamage wordt als in Chicago; een event waarop niemand kon spelen omdat het netwerk van Pokémon GO plat lag.
- Terwijl een paar overenthousiaste presentatoren probeerden positief te blijven, hoorde je het betalende publiek schreeuwen: 'WE CAN'T FUCKING PLAY!!'
- Kijk, dat is precies het soort vermaak dat we ook in Nederland willen, nietwaar?

UNCHARTED: TH

LADIES IN CHARGE!

Florian wordt nog regelmatig 's nachts huilend wakker omdat hij nooit meer met Nathan Drake een nieuw avontuur zal beleven. Zou Florian getroost kunnen worden door Nadine en Chloe in Uncharted: The Lost Legacy?

IE LOST LEGACY

Uncharted is een van mijn favoriete gameseries aller tijden en ik moest echt effe slikken toen Naughty Dog liet weten klaar te zijn met Uncharted en de avonturen van Nathan Drake. Gelukkig blijkt nu dat de Amerikanen niet zozeer klaar waren met Uncharted, maar meer met Nathan Drake zelf. Zijn verhaal is dan ook definitief afgesloten, maar er zijn godzijdank nog meer verhalen te vertellen in het Uncharted universum, te beginnen met The Lost Legacy. »

Florian IS HELEMAAL VAN DE KAART

Tijdens de E3 van dit jaar kreeg ik voor het eerst gameplay footage van The Lost Legacy te zien die daadwerkelijk voor m'n neus gespeeld werd. Voor die tijd had ik uiteraard alle trailers en shit gezien, maar daar werd ik eerlijk gezegd een beetje zenuwachtig van. Ik was namelijk bang dat Uncharted zonder Natan Drake nooit meer Uncharted zou zijn en twijfelde serieus of Chloe en Nadine, de nieuwe main characters, een serie als Uncharted zouden kunnen dragen.

Pittige tantes

Pas op de E3, toen ik een half uur lang naar live gameplay keek, verdwenen de meeste van die twijfels als sneeuw voor de zon, want The Lost Legacy is in al zijn glorie nog steeds de Uncharted waar ik al jaren tot over m'n oren verliefd op ben. Chloe en Nadine zorgen voor de nodige frisheid, maar de typische Uncharted vibe zit er absoluut nog steeds in. Do I hear an amen?

Chloe en Nadine zijn behoorlijk pittige tantes



weetje • weetje

The Lost Legacy werd aangekondigd als DLC voor Uncharted 4. Een tijdje later liet Naughty Dog weten dat het stand-alone DLC zou worden met een uurtje of vier gameplay. Nu is The Lost Legacy uitgegroeid tot praktisch een complete game met zo'n zeven uur aan gameplay! En ik durf te wedden dat je er uiteindelijk nog veel langer mee bezig bent.

en de chemie tussen de twee is vergelijkbaar met die tussen Drake en Sully. Ze lopen elkaar de hele tijd af te zeiken en grapjes te maken, maar als het erop aankomt gaan ze voor elkaar door het vuur. Het zijn zeer likeable characters, maar ze zijn wel iets rauwer dan Nathan Drake (zie kader).

Snoepgoed

Een dikke maand na de E3 mocht ik zelf aan de slag met The Lost Legacy en het eerste dat me opviel tijdens mijn speelsessie waren de graphics, want het is Naughty Dog op de een of andere manier gelukt om de game er nog mooier uit te laten zien dan Uncharted 4. Het hielp dat ik de game op een peperdure 4K HDR TV kon spelen, maar The Lost Legacy zal ook op je 'oude' Full HD TV een lust voor het oog worden.

De omgevingen zijn beeldschoon en kleurrijk met super veel detail en de planten en bomen dansen haast op de wind. Overal heb je prachtige uitzichten over het gebied, zie je zonnestralen door de bomen schijnen, bulderen watervallen met prachtige effecten langs bergwanden naar beneden en ga zo maar door. De graphics zijn subliem en dit zou weleens de mooiste game ooit kunnen worden op een console.

Het is net of Naughty Dog, in tegenstelling tot andere developers, helemaal geen last heeft van de beperkingen van een console. Ik zie haast niet meer hoe het nog mooier zou kunnen, en het meest bizarre is dat het allemaal draait als een malle. Ik heb werkelijk geen flauw idee hoe Naughty Dog het doet, maar ze flikken het gewoon weer!

Open gebied

In mijn playthrough werd ik in het grootste Uncharted open gebied ooit gedropt. In deel 4 beland je halverwege de game met Sully in Madagaskar, waar je de beschikking krijgt over een jeep en een klein stukje open wereld. Naughty Dog heeft dit principe gebruikt voor The Lost Legacy, maar dan met een veel groter gebied.

Je hebt opnieuw een jeep onder je kont,

CHLOE & NADINE

Chloe Frazer is een gerespecteerde Australische treasure hunter / thief for hire en heeft banden met de onderwereld. Ze komt al voor in het verhaal van Uncharted 2 en 3, waarin duidelijk spanning voelbaar is tussen haar en Elena vanwege het verleden dat Chloe heeft met Drake. Elena is het lieve, zorgzame vriendinnetje en Chloe was het sexy, ondeugende vriendinnetje, al is het nooit helemaal duidelijk geworden wat er zich exact heeft afgespeeld tussen Chloe en Drake.

Chloe is een superknappe babe met een bitchy attitude. Zo waardeert ze haar vrienden absoluut, maar als het erop aankomt zal ze altijd eerst aan zichzelf denken. Ze is nooit voor de volle honderd procent te vertrouwen en mega bijdehand. Dat levert de nodige spanning op tussen haar en de no-bullshit Nadine.



Nadine Ross is een Zuid-Afrikaanse huurling en leider van de paramilitary organisatie Shoreline. Ze werd ingehuurd door Rafe Adler, de main bad guy uit Uncharted 4 en Nadine was dan ook de vijand van Nathan Drake. Na de gebeurtenissen in Uncharted 4 vertrouwt ze de mercenaries niet meer en gaat ze solo te werk. Hoe Nadine in aanraking komt met Chloe wordt pas duidelijk in The Lost Legacy en hopelijk krijgen we meteen antwoord op de vraag hoe ze aan het einde van Uncharted 4 is weggekomen uit Libertalia, mét een deel van Avory's goud.



IK MAG TOCH HOPEN DAT IK HIER IN EEN STUKJE SCRIPTED GAMEPLAY ZIT...



NAUGHTY DOG TIMELINE

Naughty Dog is de beste developer van dit moment en misschien zelfs aller tijden. Dat is nogal een statement, maar de studio heeft in ruim twintig jaar niet één kutgame gemaakt! Letterlijk alle games die Naughty Dog heeft uitgebracht sinds ze games maken voor de PlayStation zijn toppers!

Denk je aan de eerste PlayStation, dan denk je automatisch aan Crash Bandicoot, de officiële mascotte van de PSOne. De games staan bekend als de leukste platformers die de PSOne heeft gehad. Gamers met een PS4 kunnen nu (opnieuw) genieten van Crash Bandicoot in de N. Sane Trilogy (zie ook pagina 61).

1996 **Crash Bandicoot**
1997 **Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back**
1998 **Crash Bandicoot 3: Warped**
1999 **Crash Team Racing**

Ooit hadden Ratchet & Clank vette concurrentie van Jak & Daxter. De games kenden globaal dezelfde opzet, maar Jak was een stuk stoerder dan Ratchet. Er gaan al jaren geruchten dat Naughty Dog werkt aan een gloednieuwe Jak & Daxter game, maar ik zie het niet gebeuren. Er zijn echter wel HD-remakes verschenen, dus je hebt geen excuus om ze niet te spelen.

2001 **Jak & Daxter: The Precursor Legacy**
2003 **Jak II**
2004 **Jak 3**
2005 **Jak X: Combat Racing**



De echte heldenstatus bereikte Naughty Dog in 2009 met de release van Uncharted 2: Among Thieves. De eerste Uncharted was absoluut cool, maar vanaf Uncharted 2 heeft Naughty Dog de lat zo hoog gelegd dat ze er alleen zelf overheen konden komen met Uncharted 3, Uncharted 4 en het geniale The Last of Us. Of The Lost Legacy en The Last of Us 2 eerdergenoemde games gaan overstijgen is nog effe afwachten, maar hopelijk kunnen we nog jaren genieten van de pure kunst die Naughty Dog maakt.

2007 **Uncharted: Drake's Fortune**
2009 **Uncharted 2: Among Thieves**
2011 **Uncharted 3: Drake's Deception**
2013 **The Last of Us**
2016 **Uncharted 4: A Thief's End**
2017 **Uncharted: The Lost Legacy**
2018 **The Last of Us 2**

maar dit keer is er veel meer te ontdekken. Alleen al in dit gebied heb ik me een uur lang enorm vermaakt en toen had ik nog maar een klein stukje van de map gezien.
Het gebied ligt bezaaid met verborgen schatten, geheimen en prachtige tempels. Het leuke is dat je voor elke tempel een manier moet vinden om erin te komen, en dat varieert van duizelingwekkende sprongen en klauterpartijen, tot puzzels oplossen.
Zo moest ik bijvoorbeeld in een bepaald gebied vijf goed verstopte schakelaars omzetten om de hoofdingang te openen, waarna ik effe later de ingang van de tempel simpel kon vrijmaken met de lier van de jeep.
Een van de devs vertelde me dat je soms zelfs opdrachten moet uitvoeren aan de ene kant van de map, om dingen te unlocken aan de andere kant van de map. Naughty Dog zegt dat je Uncharted: The Lost Legacy in een uurtje of zeven kunt uitspelen, maar het gebied dat ik heb gezien schreeuwt om volledig uitgekamd te worden, en dat zal de tijdsduur flink verlengen.

Best of both worlds

Tijdens je zoektocht word je uiteraard van alle kanten aangevallen, en het grote open gebied geeft je in die situaties allerlei nieuwe mogelijkheden.
Uncharted is altijd heel scripted geweest, waardoor de game als het ware precies weet waar je bent. Als je de game herstart, zijn de shootouts dan ook grotendeels hetzelfde. Door de vrijheid in The Lost Legacy is dat echter niet meer het geval. In plaats van dat de game het voor je bepaalt, kun je nu zelf je plan van aanpak kiezen. Hou je van de gunsblazing actie? Dan zorg je dat je vette wapens bij je hebt en je de badguys kunt overrompelen met een regen aan kogels! Hou je meer van de subtiele aanpak? Dan loop je om de vijand heen en probeer je ze te flanken, of zelfs geruisloos uit te schakelen. Nog

"De graphics zijn subliem en dit zou weleens de mooiste game ooit kunnen worden op een console."

nooit had je zoveel vrijheid in een Uncharted game en dat is effe wennen, maar valt totaal niet tegen.
Dat komt ook omdat Naughty Dog er, ondanks het grotere speelveld, toch in is geslaagd om die typische filmische stijl te behouden. Je komt nog steeds scripted events en epische setpieces tegen, maar dat is omdat je daar toevallig loopt of rijdt; nooit eerder kon je ze compleet missen als je er niet bij in de buurt komt. The Lost Legacy geeft the best of both worlds door de vrijheid die je kent uit open-wereld games te combineren met de mega spectaculaire setpieces die we alleen kennen van scripted games.
Ik verwacht overigens wel dat het gebied dat ik gezien heb, het enige open gebied is in The Lost Legacy en dat de rest meer lijkt op de scripted omgevingen die we »



weetje • weetje

Uncharted: The Lost Legacy is de eerste Uncharted waarin je tijdens de hele game toegang hebt tot een silenced pistol. Je kunt dus nu altijd op een sneaky manier vijanden uitschakelen van een afstand!

gewend zijn van de serie. Dat baseer ik enerzijds op de trailers die ik gezien heb én op de bewering dat je de game in ongeveer zeven uur zou kunnen uitspelen. Want als je nagaat dat je al uren kunt spenderen in het door mij gespeelde gebied, dan is het haast onmogelijk dat er nóg zo'n enorme omgeving in zit; de game zou dan immers aanzienlijk langer moeten duren...

Spek en bonen

In mijn playthrough had ik Chloe onder de knoppen, maar je zal op momenten ook met Nadine kunnen spelen. Het is echter niet zo dat je live kunt switchen tussen de characters, tenminste niet in het gedeelte van de game dat ik speelde. Nadine helpt je tijdens je playthrough wel, bijvoorbeeld door aanwijzingen te geven tijdens puzzels, of hendels voor je over te halen én door met je mee te vechten. Nadine is een chick met een militaire achtergrond en kan bijzonder goed omgaan met haar wapens en vuisten.

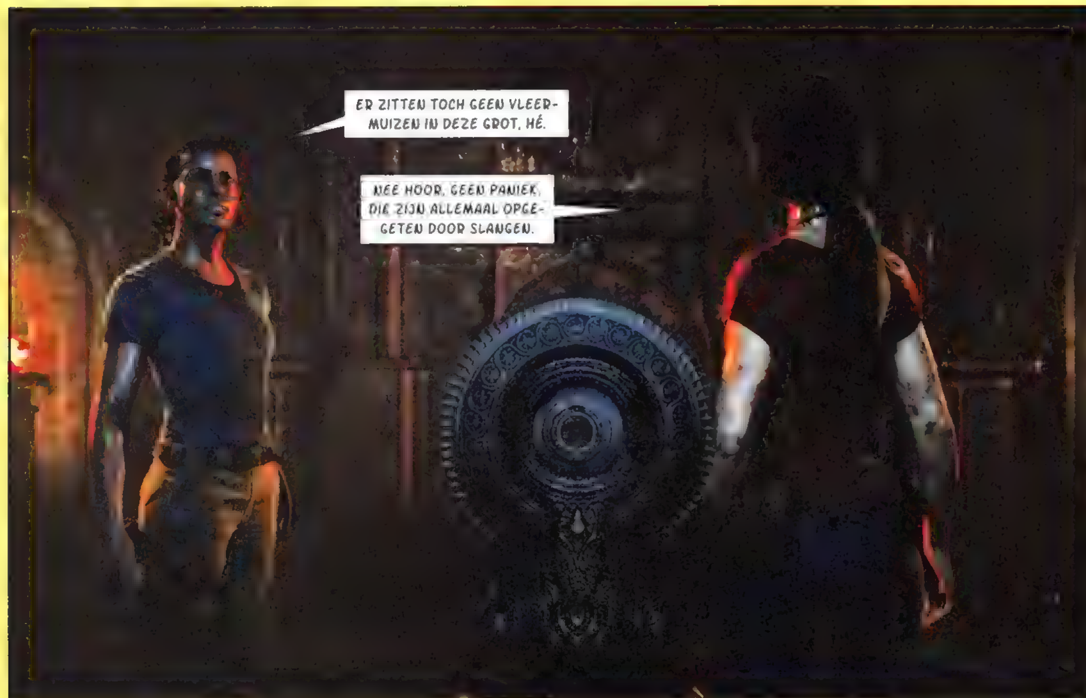
UNCHARTED ALS VOORBEELD

Naughty Dog heeft met de Uncharted games een aantal zaken geïntroduceerd waar andere devs tot op de dag van vandaag gebruik van maken. De Californische ontwikkelaar heeft in de loop der jaren namelijk ontzettend veel tools en software ontwikkeld die worden gedeeld met andere first-party studios van Sony. Voor een hoop first-party games worden op die manier de tools van Naughty Dog gebruikt, al blijft het in de bizz altijd een beetje geheim wie wat van wie gebruikt.

Niet alleen achter de schermen, maar ook in de games zelf kan je invloeden van Uncharted zien. Zo heeft iedere game in het genre overgenomen dat het character live reageert op z'n omgeving. Drake legt bijvoorbeeld effe z'n hand op een tak of een deur als hij langsloopt, of gaat effe zijwaarts lopen als het pad smal is.

Een ander voorbeeld is het commentaar van Drake. Nathan Drake is de hele tijd aan het lullen, vaak ook tegen zichzelf, en dat doet ie in-game, terwijl je aan het spelen bent. Inmiddels doen veel characters dat, maar Drake was de eerste die de hele tijd 'hardop denkt'.

Tot slot heeft Uncharted laten zien hoe epische setpieces en scripted events in-game uitgevoerd moeten worden en hoe je zonder de game te onderbreken, kunt switchen van in-game naar cutscene en weer terug. Dit maakt onderdeel uit van de filmische stijl van Uncharted en vrijwel alle action adventure games hebben dit overgenomen, of doen op z'n minst pogingen het te evenaren.



"Fuck it, ik ga het gewoon nu al zeggen... Naughty Dog flikt het weer, Uncharted: The Lost Legacy wordt fantastisch!"

Je kunt Nadine geen opdrachten geven, maar de A.I. is meer dan prima en ze zal dan ook daadwerkelijk van grote waarde zijn als je in de shit zit. Zo komt ze je redden als je vast wordt gehouden door de vijand, schiet ze als een dwaas op alles wat beweegt en flankt ze zelfs de tegenstander als jij er vanaf het midden in gaat. Ze doet lekker haar eigen ding en kiest vaak voor een net iets andere

Om deze puzzel op te lossen, moet je dat paard een hengst geven.



aanpak dan jij, waardoor ze nergens in de weg staat in het heetst van de strijd.
De inbreng van Nadine voelt verfrissend vergeleken met al die 'sidekicks' die vaak alleen maar een beetje voor spek en bonen meelopen, hele magazijnen leegschieten zonder iets te raken of in je line of fire staan. Hopelijk is de A.I. ook in de scripted delen een welkome toevoeging aan de gameplay in plaats van een blok aan je been.

Frisse wind

Na ongeveer een uur spelen werd ik door iemand van Sony PR vriendelijk doch dringend verzocht echt op te houden, maar als het aan mij had gelegen, had ik ter plekke de hele game uitgespeeld.
Ik ben er nog steeds niet honderd procent zeker van of Chloe en Nadine de super charismatische Nathan Drake kunnen vervangen, maar de dames zorgen zeker voor een frisse wind in de serie.
Daarnaast zorgt het grote open gebied voor nieuwe gameplay mogelijkheden, terwijl Naughty Dog op knappe wijze nog steeds die bekende filmische stijl hanteert.
De kwaliteit druipt er vanaf en het lijkt erop dat Naughty Dog de lat op alle mogelijke manieren weer hoger legt met The Lost Legacy. Okay, misschien valt het verhaal straks wat tegen en misschien zijn Chloe en Nadine uiteindelijk toch niet zo boeiend als Drake en Sully, maar de gameplay is sowieso weer beter en uitgebreider geworden, de setpieces zijn voor zover mogelijk nog epischer en de graphics nog gelikter.

Fantastisch

Mijn petjesverzameling gaat in de open haard als Uncharted: The Lost Legacy alsnog tegenvalt. Naughty Dog draait de afgelopen jaren op volle toeren en de Amerikanen weten verdomd goed waar ze mee bezig zijn. Sony mag z'n handjes dichtknijpen dat Naughty een first-party developer is, want voorlopig zie ik nog geen einde komen aan de gigantische golf van succes voor deze studio.
Het is nog iets te vroeg om het te zeggen... nee fuck it, ik ga het gewoon nu al zeggen... Naughty Dog flikt het weer, Uncharted: The Lost Legacy wordt fantastisch!



weetje • weetje

Naughty Dog heeft weliswaar duidelijk gemaakt klaar te zijn met het verhaal van Nathan Drake, maar ze geven ook aan dat er na het avontuur van Chloe en Nadine nog meer Uncharted verhalen te vertellen zijn. Het lijkt er dus op dat er na The Lost Legacy minstens nog één Uncharted game gaat uitkomen in de toekomst. Wat dacht je van een compleet nieuw deel met Cassie Drake, de dochter van Nathan en Elena?!





VERWACHTING *FLORIAN:*

Het lijkt erop dat Uncharted ook zonder Nathan Drake heel vet blijft! Chloe en Nadine zijn interessante characters, de gameplay is verbeterd en biedt nieuwe mogelijkheden én de game ziet er verbluffend mooi uit. Als dit geen Gold Award wordt...!

+ Meer vrijheid door de open omgevingen.
+ Nog steeds typisch Uncharted
+ Game is bizar mooi in 4K HDR
- Geen Nathan Drake meer

INFO
ACTION ADVENTURE
NAUGHTY DOG / SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
22 AUGUSTUS 2017

KULUM



twitter.com/janusflabber
www.instagram.com/bartjandeb/
www.flabber.nl

Op reis naar:
Lapland, om te hiken dwars door de meest adembenemende landschappen die van elke lul met een telefoon automatisch een topfotograaf maken. Als de natuur een model is, zijn de Scandinavische bergen, fjorden en valleien de rondingen van Doutzen Kroes.



Speelt:
Hollow Knight (handgetekende Metroidvania platformer), PlayerUnknown's Battlegrounds (geniaal met vrienden), Kerbal Space Program (ik kan nu tegen chicks in de kroeg zeggen dat ik een rocket scientist ben).

Bart-Jan de Brouwer

Als hoofdredacteur van Flabber.nl - de site achter New Kids, Buitenbeeld en ontelbare internetfilmpjes en artikelen - is Bart-Jan de Brouwer er persoonlijk verantwoordelijk voor dat elke maand honderdduizenden Nederlanders van hun studie en werk gehouden worden. De economische schade als gevolg hiervan is onmeetbaar. Vraag maar aan Dennis Mons en Samuel die er allebei gewerkt hebben...

AWESOME SPACE

Weet je wat ik niet snap? Dat nog zo weinig mensen Awesome Space in Utrecht kennen. Dit is het allervetste retrogaming Walhalla van Nederland. Deze hemel is gevuld met zo'n beetje elke console ooit uitgebracht, arcadekasten, gaming PC's en bergen aan oude games die je vergeten bent. Het is als een gamemuseum, maar je mag er gewoon alles aanraken. En het is nog gratis ook. Je kan er gewoon naartoe, de hele avond chillen met je vrienden, pizza bakken in de pizzaoven en gamen tot de zon opkomt.

Bonus: als je lid wordt, krijg je een sleutel van het gebouw, zodat je kan komen gamen wanneer je maar wil. Ik ga dat effe herhalen: als je lid wordt, krijg je de sleutel van het hele gebouw! Dit is de mooiste onontdekte gamingparel van de Benelux.

Die foto van mij op de die troon van PlayStations? Die Throne of Games? Die staat in Awesome Space. Ga dus naar Utrecht, neem wat vrienden mee en geniet van het wonder op Aarde dat Awesome Space heet.



UITPLUGGEN

Hoeveel ik ook hou van mijn PC en consoles; een paar keer per jaar plug ik uit. Dan trek ik de hiking boots aan, vul ik de rugzak en trek ik de ruige natuur in. Het liefst *off-the-grid* in de fjorden en bergen van Noorwegen. Dan waan ik me in landschappen waar games als The Witcher 3 en Skyrim hun inspiratie uit haalden. Hoog in de bergen zijn, doet iets magisch met je.

Neem die foto hier op de pagina. Toen stond ik na een lange klim bovenop een berg met een enorme lading kippenvel. Ken je dat gevoel dat je ineens alles helder ziet? Ik had dat toen ik besefte hoe gigantisch achterlijk immens groot die berg onder mijn voeten was. Ik voelde me als mens heel klein en fragiel, maar tegelijkertijd ook heel sterk, dat ik toch letterlijk een berg overwonnen had.



Dwalen in mooie games is gaaf, dwalen in de echte wildernis net zozeer! Ze sluiten elkaar niet uit, maar vullen elkaar aan.

Ik beleef mijn avonturen namelijk vaak door een game-bril. Tijdens het hiken en klimmen hou ik rekening met mijn stamina-bar. Ik kijk altijd achter watervallen of er een schat verborgen ligt (tot nog toe nooit, leugens!) en als ik iets van games geleerd heb, is dat je de mooiste dingen altijd net naast het gebaande pad vindt. Het leuke is; elke keer als ik weer terugkom van een reis, kijk ik weer uit naar een game opstarten. Grappig hoe die twee uitersten elkaar in balans houden en zo mooi aanvullen. ✖

LUISTERT MOMENTEEL...

De Hardcore History podcast van Dan Carlin. Onze geschiedenis is vaak nog zoveel krankzinniger dan schrijvers kunnen verzinnen! Mensen zijn fucked up, yo. Voor als je iets met games als Civilization, of gewoon geschiedenis hebt. Ik luister ernaar tijdens het fietsen, afwassen, boodschappen doen, want podcasts zijn perfect voor multitasken tijdens saaie klusjes.



KIJKT UIT NAAR...

Om weer te racen. Ik heb vorig jaar mijn race-licentie gehaald. Mijn jeugddroom, sinds ik ooit de review las van de eerste Gran Turismo in de PU, 19 jaar geleden! Ik heb vorig jaar de 12 uur van Zandvoort gedaan (podiumplaats ook!) en wil dit jaar nog een keer!



PIRATEN, FUCKS EN APEN

BEYOND GOOD AND EVIL 2

Ein-de-lijk is het zover, Beyond Good and Evil 2 is officieel een feit. Op de E3 werden we al verwend met een trailer, maar inmiddels is er wat meer concrete informatie uitgelekt over Michel Ancels nieuwste game. Simon is enthousiast, maar kijkt eigenlijk al uit naar...





Beyond Good and Evil 3. Hij zei het gewoon, Michel Ancel, op Instagram. Veertien jaar en duizenden smeekbedes lang hebben we moeten wachten op enig teken van leven van Beyond Good and Evil 2, en een maand na de aankondiging heeft Ancel het al over het derde deel! "*Beyond Good and Evil is het midden van de trilogie, dus we zullen een spel moeten maken dat zich ervoor afspeelt en eentje die zich erna afspeelt*".

Hij heeft wel lef, dat moet je 'm nageven; maar laten we ons eerst effe focussen op het tweede deel, want het wachten heeft lang genoeg geduurd.

PARTY LIKE IT'S 2003

Als in 2003 het originele Beyond Good & Evil verschijnt, is er niet bepaald sprake van een groot succes. De game scoort gemiddeld een 86, toevallig, want dat is precies het aantal keren dat de game verkocht wordt. Zoals wel vaker bij dit soort games, komt de cultstatus pas later - en met die status komt ook de roep om een vervolg.

Achteraf gezien is de liefde wel te begrijpen. Beyond Good and Evil heeft een unieke en eigen sfeer, als fantasievol action-adventure met de zwartharige journaliste met groene lippen Jade in de hoofdrol. Haar planeet wordt aangevallen door buitenaardse wezens en Jade trekt er met haar camera op uit om basissen te infiltreren en vijanden af te slaan, ze stapt in hovercrafts en ruimteschepen en legt uiteindelijk een wereldwijd complot bloot met haar trouwe varkensmaatje Pey'j.

Niet dat het allemaal veel uitmaakt, want Beyond Good and Evil 2 blijkt een prequel te zijn die zich ongeveer een generatie vóór het eerste deel afspeelt. Al duurt het dus even voordat we daar achterkomen.

De weg van wachten is namelijk lang. In 2007 hint geestelijk vader van de serie, Michel Ancel, voor het eerst naar een vervolg. In 2008 roept hij dat een vervolg al zeker een jaar in ontwikkeling is. In datzelfde jaar verschijnt er een teaser met Jade en Pey'j en in 2009 lekt er een indrukwekkende trailer waarin we Jade zien free-runnen door drukke straten.

Vanaf dat moment steken er eens in de zoveel tijd geruchten de kop op en laat Ancel af en toe een hintje vallen - ongetwijfeld om de druk op uitgever Ubisoft op te voeren, dat goedkeuring moet geven voor het project. Nadat we in 2017 te horen krijgen dat 'Beyond Good and Evil 2 zeker niet op de E3 aanwezig zal zijn', verschijnt eindelijk de eerste trailer en de officiële aankondiging op, euh, de E3 dus.

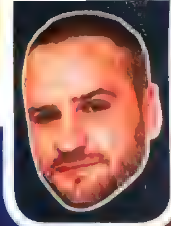
> "WAT ER IN DAT RUIMTESCHIP ZIT? EEN KLEINER RUIMTESCHIP NATUURLIJK. WANT WAAROM ZOU JE NIET ZOIETS COOLS BEDENKEN?"

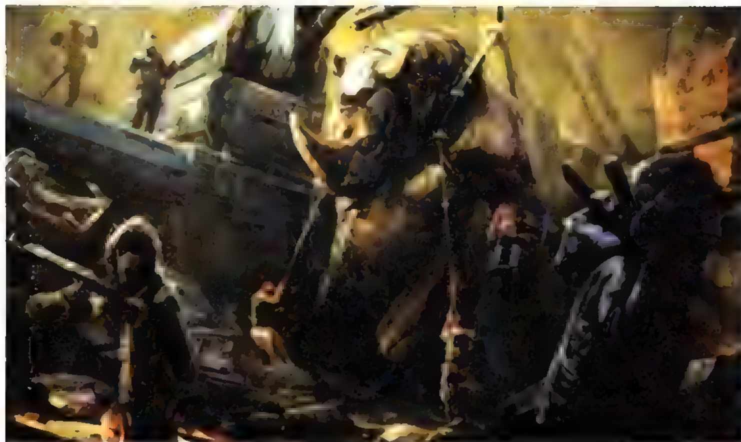
NO MAN'S EVIL

De Beyond Good and Evil 2 trailer (inmiddels al miljoenen keren bekeken door alleen de











PU-redactie al) roept evenveel vragen op als dat het antwoorden geeft. Het is een CGI-trailer die uit z'n voegen barst van de sfeer, de stijl is overduidelijk een stuk volwassener dan het eerste deel, onderstreept door de grote hoeveelheid 'fucks' en 'fuckings', voornamelijk afkomstig uit de mond van de brutale aap Knox.
Hoe mooi en indrukwekkend het ook al allemaal is; we zien nog geen gameplay, het is nog niet bekend op welk platform de game moet verschijnen en wie de game nog voor 2020 verwacht, is een rasoptimist. Veelzeggender zijn de interviews en de tech-demo met Ancel die vlak na de E3 op het internet verschijnen.
Tijdens zijn tech-demo roept Ancel vaker het woord 'schaal' dan Knox het woord 'fuck' in zijn mond neemt. Al snel wordt ook duidelijk waarom, want de Fransman heeft met zijn team de afgelopen jaren gebouwd aan een compleet universum, inclusief planeten die deels door de engine zelf gebouwd worden. De laatste keer dat we dat hoorden, was bij een spelletje genaamd No Man's Sky en we weten allemaal hoe dat afgelopen is...
Toch is het indrukwekkend. We zien Knox staan op een gigantisch beeld van de hindoestaanse God Ganesha dat aan de rand van een grote stad kilometers hoog de lucht in torent. Naast het beeld zweeft het hoofdkwartier van de speler, een kolossaal ruimteschip, waar de aap behendig met zijn jetpack omheen cirkelt. Wat er in dat ruimteschip zit? Een kleiner ruimteschip natuurlijk, want waarom zou je niet zoiets cools bedenken?

EERSTE DE MOND, DAN DE KAAK

Mijn mond gaat een beetje open als Ancel tijdens de demo daadwerkelijk met het ruimteschip over de planeet gaat vliegen. Wat vooral indruk maakt als hij na kilometers omkeert en terugvliegt naar de stad, die we van verre zien liggen en in rap tempo dichterbij zien komen. Mijn kaak valt echter op de grond als de stuurknuppel vol naar beneden geramd wordt en het ruimteschip in een rechte lijn naar boven vliegt. De dampkring uit, de ruimte in. Wauw.
Het vreemde is dat we na al deze informatie nog steeds amper weten met wat voor game we te maken hebben. Verschillende ontwikkelaars praten tijdens en na de E3 over Beyond Good and Evil 2 als een typische piratengame. In een wereld waarin hybride figuren (de combinatie tussen mens en dier) als slaven behandeld worden, vecht de speler met zijn zelfgemaakte personage voor vrijheid. Mogelijke crewleden zijn op verschillende plekken te vinden en beschikken over eigen skills en een eigen identiteit. Zo kan het gebeuren dat je ergens een nieuw teamlid bevrijdt, die er na verloop van tijd alsnog vandoor gaat omdat hij/zij het niet eens is met de beslissingen die jij als speler neemt.
Ook is er sprake van een online element in de game, al is nog onduidelijk hoe we dat precies voor ons moeten zien. Wordt het shared world á la Destiny of gaat Ancel meer de kant op van een traditionele MMO? Het is slechts één van de vele vragen die de aankondiging van Beyond Good and Evil 2 heeft opgeroepen.
Dat is ook precies de reden dat ik meer nieuwsgierig ben dan enthousiast. Een indrukwekkend tech-demo maken kunnen de meeste ontwikkelaars wel en gouden bergen beloven kan élke ontwikkelaar. Maar het daadwerkelijk waarmaken? Dat is slechts voor een enkeling weggelegd. De komende jaren kunnen we alleen maar hopen dat Michel Ancel die enkeling is en dat Beyond Good and Evil 2 de knaller wordt waar fans al jaren om roepen. Laten we daar vooral even de focus op leggen, voordat we beginnen te praten over Beyond Good and Evil 3...

SPACE MONKEY PROGRAM

Wie niet kan wachten op verse informatie, kan zich vast online inschrijven bij het Space Monkey Program van Beyond Good and Evil 2. De verwachting is dat je daarna je standaard nieuwsbriefje krijgt en toegang tot een eventuele bèta. Wie zich daadwerkelijk inschrijft, krijgt ook al een klein hintje naar de platformen waarop we deze game kunnen verwachten. Er wordt namelijk gevraagd naar je geprefereerde platform, met keuze uit PC, PS4 of Xbox One... Sorry, Switch bezitters!



SPIDER-MAN

AKA PETER PARKER: THE GAME



Geïnspireerd door de nieuwste Marvel film, Spider-Man: Homecoming, besloot Wouter alles wat hij weet over de aankomende Spider-Man game in een First Look te douwen. Niet alleen dat, ook moet er natuurlijk een heleboel beetje van z'n persoonlijke liefde in...





Ik kan me vrij weinig herinneren van gebeurtenissen die plaatsvonden voor m'n twaalfde jaar. Dat kan te maken hebben met het feit dat het begin van m'n puberteit ook het startschot was van m'n... ehm, recreatief middelengebruik, maar misschien werken dingen gewoon zo. Als in dat de natuur mij een slecht geheugen heeft gegeven.

Hoe het ook zij, een van de weinige herinneringen die ik nog wél heb als jong, dom puppytje, is dat ik dat kneiterslechte tv-serie-geval van The Amazing Spider-Man uit de jaren '70 zag. Je weet wel, die met die enorme druif in de hoofdrol die stukken wit scheepstouw uit z'n polsen schiet terwijl de microfoons prominent in beeld hangen. Pijnlijk slecht dus, maar toch was ik hyped.

Toen op een keer een aflevering afgelopen was (waarin welgeteld één - slechte - stunt zat), terwijl m'n broer en een vriend van hem zuchtend toekeken, begon ik tegen de muur op te klimmen. Als in 'plakken', zoals Spider-Man dat ook doet, met platte handen. Ik wilde óók een muurkruiper zijn, want die ene scène waarin het door een gekantelde camera een soort van leek alsof Nicholas Hammond (zo heet die druif met z'n kapsel) tegen de wall op crawlde, had blijkbaar diepe indruk op me gemaakt. M'n liefde voor Spider-Man was geboren...

> "MARVEL EN INSOMNIAC LIJKEN NIEUWE, GEKKE DINGEN TE DOEN OM BUITEN DE PADEN TE TREDEN DIE AL IN 1962 BEDACHT ZIJN."



THEM GOOD OL' TIMES

Ik weet nog dat ik Spider-Man comics stiekem in de lokale AKO kocht en ze dan, als ik thuiskwam, verstopte in de mouwen van de jassen aan de kapstok in de gang. M'n ouders vonden namelijk dat ik te veel geld uitgaf aan 'die boekjes', dus deed ik het maar zonder dat ze het door hadden. Was ik klaar met theedrinken met moeke, dan pakte ik de comics uit de jassen voordat ik naar boven rende om weer in een avontuur van Peter Parker te duiken.

De Nederlandse versies van Spider-Man comics had uitgever Junior Press destijds verdeeld in drie series: Peter Parker, Web van Spider-Man en Spectaculaire Spider-Man. Die laatste was echt de hoofdserie, met dringende verhalen over Venom of de Spider Slayers, getekend door grote namen zoals Todd McFarlane en Mark Bagley.

Web van Spider-Man was vaak wat duisterder en daarin nam Spinnemans het op tegen de Kingpin of diens zoon, de Roos. Die wereldberoemde cover waarin Spidey z'n pak in de vuilnisbak mietert, die sierde op een comic uit deze serie.

Peter Parker tenslotte was vaak wat dramatischer en volwassener, met verhaallijnen over The Vulture die Aunt May ontvoerde en weergegeven in de hoekige art van Sal Buscema.

Maar élk verhaal in die vroege jaren '90 was een traktatie, daar zouden ze eens iets mee moeten doen... Nou, niet in de Spider-Man game voor de PS4, in ieder geval!

NIEUWE TIJDEN, VERSCHE SPIDEY

De game van Insomniac Games focust zich op recentere verhalen van Spider-Man, gemixt met een heleboel zaken die de ontwikkelaar zelf wilde toevoegen. Dit is geen origineverhaal of eentje waarin Peter Parker nog het reilen en zeilen als superlenige





buurtheld moet leren, nee, hij is 23 jaar oud, al acht jaar aan het webslingeren en echt op de top van z'n kunnen. Z'n laatste grootse prestatie is dat hij Wilson Fisk, AKA The Kingpin, de bak in heeft gemieterd, dus het gaat lekker met de Webhead.

Wat Peter Parker betreft... dat is een ander verhaal. Zijn persoonlijke leven is nog steeds een zooitje en het intrigerende hiervan is dat deze sociale verwikkelingen ook belangrijk zijn voor de game, zo geeft Insomniac aan. Hoe precies, dat blijft nog onduidelijk; we weten zelfs nog niet of we in Parker z'n schoenen mogen staan of dat we foto's kunnen schieten á la Dead Rising, maar alleen webslingeren door New York en baddies verslaan is niet genoeg om deze titel tot een goed einde te brengen, dus die sociale verwikkelingen is iets waar ik knetterenthousiast van word.

Hoe wordt Miles Morales, de jongen die ook Spider-Man wordt en aan het einde van de E3-trailer te zien was, in het verhaal verwerkt? Heeft Peter een relatie met Mary Jane? Zal je tante May een keer moeten redden? Mogen we keuzes maken tijdens cutscenes?

Het is allemaal mogelijk als de ontwikkelaars beweren dat: "[Peter Parker is] juggling his personal relationships and his work life and trying to be Spider-Man. One of the big things for us is that it's really critical that in a good Spider-Man story you see those two worlds collide.'

SLINGER DOOR DE APPLE

Qua gameplay is het duidelijk dat Insomniac niet bang is om met een schuin oog naar de beste superheldengameserie van dit moment te gluren. Zo kan Spider-Man stealthy van bovenaf z'n vijanden belagen en uitschakelen, vergelijkbaar met de Predator mode in de Arkham serie, alleen dan niet in het donker met als doel de schurken de stuipen op het lijf te jagen. Er is weinig duister aan Spider-Man, namelijk. Belandt Spidey eenmaal in een man tegen man gevecht met z'n tegenstanders, dan is het een kwestie van counteren, je webshooters gebruiken en moves aan elkaar rijgen om combo's te vormen. Inderdaad, vervang webshooters met batarangs of andere gadgets en ook dit gedeelte lijkt op een willekeurige Arkham.

Maar waar Bats door Arkham/Gotham City heen glidet met z'n cape, terwijl z'n grappling hook voor momentum zorgt, heeft Spider-Man een veel opwindendere manier om zich door New York te begeven. En dit webslingeren ziet er weer enorm spectaculair uit! Het is een onderdeel dat sowieso al vaak goed uitgewerkt is in eerdere Spidey games (in sommige gevallen zelfs het enige goede), dus Insomniac hoeft alleen maar af te kijken bij z'n voorgangers en diens physics goed kopiëren.

Toch lijkt het zeker niet alsof ze alleen maar animaties hebben geknipt en geplakt van eerdere delen; deze Wallcrawler heeft weer een zeer unieke manier van zorgeloos lenig door de lucht zwieren, zwaaien en salto's maken. Deze gameplay gaat je vrij laten voelen, ik zweer juh!

WEBHOOFD

Net zoals in het geval van de Spider-Man films is het inmiddels al de zóveelste keer dat iemand een game maakt over de door een radioactieve spin gebeten nerd. Het is daarom niet meer zo eenvoudig om origineel en fris te zijn, aangezien er sinds 1982 al zo verdomd veel geprobeerd is.

Maar het lijkt alsof Insomniac hetzelfde idee heeft als de makers van Spidey's nieuwste film, Spider-Man: Homecoming. Ze kijken niet te veel naar wat hun voorgangers hebben gedaan, maar creëren een eigen universum, een remix van elementen zo u wilt, waarin de beste kanten van Spidey de kans krijgen om te floreren, en waarin genoeg herkenbaarheid zit om fans blij te maken. Een moderne versie dus, eentje waarin Aunt May misschien niet eens meer leeft of MJ en Peter gescheiden zijn. Wie weet!

Ondanks dat ik een fanboy ben die meer dan twintig jaar geleden tegen de muur aangeplakt zat om Spidey te imiteren, ben ik nog het meest enthousiast over deze game omdat Marvel en Insomniac het lef lijken te hebben nieuwe, gekke dingen te doen om buiten de paden te treden die al in 1962 bedacht zijn. Want Spider-Man kan nog veel, heel veel meer dan alleen alles wat een spin kan...

weetje • weetje

***FOR ONCE AND FOR ALL:** het is Spider-Man, mensen. Niet Spiderman, niet SpiderMan en ook niet Spider Man. Got that?*



CHECK DIE FILM

Voor meer Spidey, check m'n review van Spider-Man: Homecoming op PU.nl: PU.nl/SpiderManHomecoming





WIL HET WARE VERVOLG OP MARVEL VS. CAPCOM 3 OPSTAAN?

DRAGON BALL FIGHTERZ

Dragon Ball games zijn populair, maar worden door de leden van de fightinggame community vaak afgeschilderd als oppervlakkig tijdverdrijf. Die tijd is voorbij: Dragon Ball FighterZ is net zoveel een competitieve fighter als een ode aan de anime. En laat Samuel nou toevallig gigantisch fan van beide zijn!



De aankondiging van Marvel vs. Capcom: Infinite was in eerste instantie reden voor een feestje, maar naarmate men meer over de game te weten kwam, begon de hype steeds verder af te nemen. Waarom? Nou, omdat Capcom met dit vierde deel in deze over de top fighting serie behoorlijk wat van de gekkigheid en intensiteit lijkt te willen wegnemen.

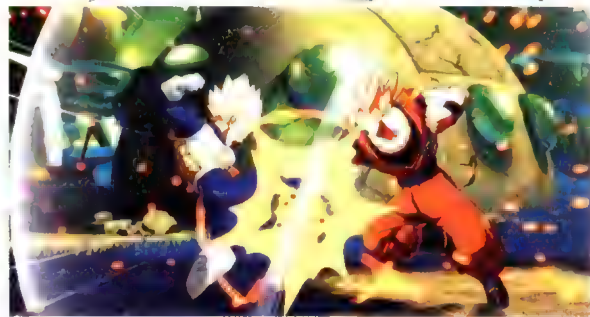
Zo is de gameplay gewijzigd van drie-versus-drie battles naar gevechten tussen teams van slechts twee, en grafisch oogt de game behoorlijk flets, zeker in vergelijking met de intensere 2,5D stijl van Marvel vs. Capcom 3 en de prachtige, tekenfilmachtige beelden van de eerste twee games.

En toen, vanuit het niets, alsof het een geschenk uit de hemel was, kwam daar opeens de aankondiging van Dragon Ball FighterZ, een game die vlak voor de E3 z'n gezicht liet zien, maar voor mij en vele anderen alsnog het absolute hoogtepunt van de show was!

ONMOGELIJK

Dragon Ball FighterZ slaat, met vlammende vuist, meerdere vliegen in één klap helemaal tot gruis. Ten eerste doet het wat Marvel vs. Capcom: Infinite niet (meer) durft te doen: het voorschotelen van absurd over de top groepsgevechten waarin drie personages het tegen drie anderen opnemen. Ten tweede is het een nieuwe game van Arc System Works, de nog altijd onvolprezen hardcore meesters van het vechtgenre, die ons de belachelijk vette Guilty Gear en BlazBlue franchises hebben gegeven.

En ten derde lijkt Dragon Ball FighterZ ook ein-de-lijk de Dragon Ball game te zijn die fans altijd hebben gewild. Namelijk: een ouderwets goede, strakke, competitieve, diepgaande 2D-fighter die, zonder compromis, de intensiteit én iconische tekenstijl van de titulaire shonen weet te simuleren. Iets wat vroeger zo goed als onmogelijk leek.



Begrijp me niet verkeerd: geliefde games als Dragon Ball Xenoverse wisten het gevoel van de anime en manga erg goed over te brengen, maar waren dat competitieve, gebalanceerde, complexe fighters? Waren dat titels die zich qua diepgang mochten scharen naast grootheden als Street Fighter, Super Smash Bros. en Tekken? Welnee, man.

DRIEHOEK

Dit is waarom Dragon Ball FighterZ wereldwijd onthaald wordt als de Messias: het is Dragon Ball, maar ook eindelijk een échte fightinggame. Het zoe-

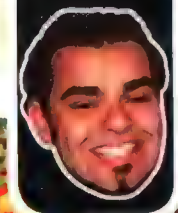
> "DE FANSERVICE EN AUTHENTICITEIT DRUIPT UIT ELKE PORIE."



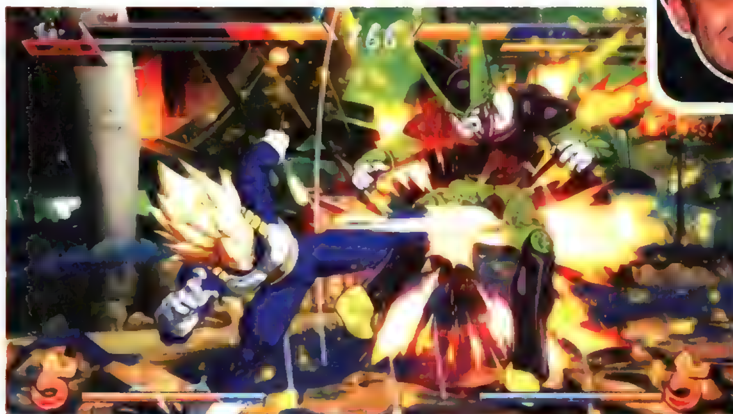
ONOFFICIEEL, MAAR BIJNA NET ZO VET

Wie de een na beste competitieve Dragon Ball game wil spelen, kan dat nu doen. Voor niks zelfs, want Hyper Dragon Ball Z is een gratis, door fans gemaakte 2D-vechtgame die online gemakkelijk te vinden is. Je zou echter niet zeggen dat de game onofficieel is, want de prachtige sprites en bijzonder hoge productiewaarden ontstijgen de meeste officiële 2D Dragon Ball games. Speel het!









ken van personages die bij jouw speelstijl passen, het moeten 'lezen' van je tegenstander, het creatief kunnen zijn met combo's; alles wat een competitieve fighter bestaansrecht geeft, is ook hier te vinden.
Tegelijkertijd weet het eveneens nieuwe elementen aan het genre toe te voegen door gebruik te maken van z'n Dragon Ball licentie, bijvoorbeeld in de vorm van de 'Dragon Rush'. De meeste vechtgames hebben een gameplay-driehoek, bestaande uit aanvallen (die worpen verslaan), verdedigen (wat van aanvallen wint) en worpen (die schijt hebben aan verdediging). Dragon Ball FighterZ heeft worpen echter vervangen door Dragon Rush, wat een onverdedigbare aanval is die jou de optie geeft om de tegenstander de lucht in te lanceren óf de tegenstander te dwingen om van personage te wisselen. De gameplay-driehoek blijft hiermee functioneel onveranderd (een Dragon Rush wordt immers verslagen door een aanval) maar weet wel de worp te wijzigingen in iets dat zowel beter past bij het drie-versus-drie format als bij de absurde actie van Dragon Ball.

AUTHENTIEK

Maar wellicht belangrijker dan vernieuwing is dat Dragon Ball FighterZ zich overduidelijk inzet om iets te doen wat Marvel vs. Capcom: Infinite vergeten is: liefde tonen aan de fans van de franchise. Onlangs kreeg Capcom het hevig te verduren toen ze in een inmiddels berucht interview geconfronteerd werden met het feit dat er geen X-Men-personages in hun nieuwe vechtgame zouden zitten. Hun antwoord? "Ach, dat maakt echt niet zoveel uit, want mensen hielden van die personages vanwege hun functies. Mensen speelden bijvoorbeeld graag met Magneto omdat ie een agressieve speelstijl heeft, en die speelstijl komt echt wel terug in de nieuwe game, hoor."
Wow, de arrogantie; Capcom leek volledig te zijn vergeten dat het gros van de spelers een connectie creëert met een personage vanwege veel meer dan slechts hun 'functies', zoals bijvoorbeeld het uiterlijk en wat zo'n personage representeert.
Dragon Ball FighterZ snapt dit als geen ander; ondanks dat de game nog maar twintig procent af is, druipt de fanservice en authenticiteit uit elke porie. Zelfs de simpele houdingen van de personages zijn identiek aan die van het bronmateriaal! Zo is de manier waarop Goku een Super Saiyan wordt aan het begin van een wedstrijd werkelijk identiek aan het laatste shot van het Dragon Ball Z introfilmpje. Voor iemand als ondergetekende, die al meer dan twintig jaar Dragon Ball volgt, betekent zoiets ontzettend veel.

WINNAAR

Goku die bij z'n Super Kamehameha tijdelijk een Super Saiyan 3 wordt. Majin Buu die z'n tegenstander in een koekje verandert en oppeuzelt. Gohan die met één hand de vader-zoon Kamehameha uitvoert. Vegeta die z'n woede uit in de vorm van een schermvullende Final Flash. De planeet Namek die na een superaanval gereduceerd wordt tot een imploderende lavapoel. Frieza die op arrogante wijze zijn gouden vorm aanneemt... allemaal voorbeelden van momenten waarop Dragon Ball FighterZ naast een competitieve fighter óók een liefdesbrief aan de belangrijkste shonen aller tijden weet te zijn.
Het is een game specifiek ontwikkeld voor hardcore gamers en fans, gemaakt door een niche ontwikkelaar, maar toch zal het een van de belangrijkste releases van het jaar worden. Als een game nog maar voor een vijfde af is en toch al gamers én Japan liefhebbers wereldwijd weet te verenigen, dan weet je dat je iets bijzonders in handen hebt.

WIE NEMEN HET OP TEGEN DE SUPER SAIYANS?

Okay, er is één ding waar ik me een beetje zorgen om maak: de cast van deze game. Arc System Works heeft namelijk toegegeven dat het aantal speelbare personages van Dragon Ball FighterZ niet heel erg groot zal zijn. Wat verrassend is omdat dit een game is die om groepsgevechten draait waarbij iedereen drie verschillende personages moet kiezen; het zijn juist dít soort games die om grote, gevarieerde casts schreeuwen.
Deze zorg neemt toe vanwege het feit dat de game géén verschillende vormen van hetzelfde personage zal bevatten. Je zult dus niet de verschillende versies van Goku apart kunnen kiezen; transformaties zullen slechts terugkomen als aanvallen, power-ups of cinematics, zoals te zien is met bijvoorbeeld de gouden vorm van Frieza. Zijn gouden verschijning is hier een power-up die geactiveerd kan worden met een volle level 3-supermeter.
Tenslotte hebben de ontwikkelaars óók nog eens gezegd dat niet zomaar elk populair Dragon Ball personage überhaupt in aanmerking kan komen om speelbaar te worden gemaakt. Want ze willen de daadwerkelijke krachtsverschillen tussen de personages respecteren, en het 'zou afdoen aan de illusie als een mens het zou kunnen winnen van een Super Saiyan'.
Oef. Betekent dit dat we helden als Krillin en Master Rochi niet terug zullen zien in FighterZ? Waarschijnlijk. De hamvraag is dan natuurlijk: wie blijven er dan in hemelsnaam nog over? Wie kunnen het opnemen tegen de al bevestigde personages (Goku, Gohan, Vegeta, Trunks, Cell, Frieza en Buu) die allemaal planeten kunnen opblazen?
Groene antiheld Piccolo is een logische keuze, en ook broer en zus Android 17 en 18 zullen waarschijnlijk binnenkort bevestigd worden, maar verder? Er zijn twee opties: Arc System Works zal putten uit de non-canonieke vijver (Cooler, Janemba, Broly, en iedereen uit Dragon Ball GT) óf een groot deel van de cast wordt uit het huidige Dragon Ball Super gevist. We hopen dat laatste, al is het alleen al omdat we zo houden van Beerus, de god van vernietiging.







RUZIE MET ODIN ÉN THOR!

GOD OF WAR

Een tijdje geleden dook Tjeerd de Noordse mythologie in om de trailer van de nieuwe God of War te analyseren. Met het enthousiasme van een gesjeesde geschiedenisleraar werd ie dan ook helemaal gek van de laatste beelden die hij zag, en hij kan er veel meer uit opmaken dan je zou denken.



Het is een verrassende confrontatie die we zien in de trailer: Kratos gooit zijn bijl in de zee, maar later in de trailer doemt de gigantische 'Midgaard-slang' Jörmungandr op uit de diepe wateren en spuugt de bijl terug in het bootje van Kratos en zijn zoon Atreus.
Holy shit, wat is hier gaande? Gaan ze rellen? Gaat Kratos los op deze reuzenslang die de hele wereld omvat? Nee! Jörmungandr wil Kratos en Atreus helpen. Alleen deze scène al bevat zoveel verwijzingen en implicaties dat ik helemaal hyped ben over deze nieuwe God of War beelden.

Badguy Thor?

Ken je het verhaal van Thor die samen met de reus Hymir de zeeën bevaart om te jagen op zijn aartsvijand Jörmungandr? Nee? Nou dat is wel van belang! Jörmungandr is namelijk de zoon van Loki en zo groot dat ie met z'n hele monsterachtige lijf om Midgaard (de wereld van de mensen) ligt gekronkeld. Thor weet 'm daar op die wilde zee te vangen met een grote ossenkop als aas, maar Hymir is zo bang dat ie de lijn waarmee Thor de slang vastheeft, doorsnijdt. De Midgaardslang zinkt vervolgens weer de diepte in, waarna Thor zijn hamer in de zee gooit.
Ga effe na: twee gasten op een bootje met Jörmungandr in de buurt, Kratos gooit zijn bijl in de zee, Thor gooit zijn hamer in de zee. De overeenkomsten zijn enorm, maar de grootste implicatie voor het verhaal is nog wel dat de aartsvijand van Thor jou wil gaan helpen... Gaan we het opnemen tegen de god van de donder? Wauw, dat zou wat zijn.





Wolven

Zo zijn er meer dingen veelzeggender dan je op het eerste gezicht zou denken. Zo zien we een wolf met gloeiende ogen langskomen, terwijl een onheilspellende stem Kratos aanspreekt. De kans is aanwezig dat dit Fenrir is, een wolf en eveneens een zoon van Loki, maar omdat we twéé paar gloeiende ogen zien, is het aannemelijker dat dit Geri en Freki zijn, de twee wolven die de oppergod Odin vergezellen en zich vooral voeden met dode krijgers die zijn achtergebleven op het slagveld. Het is een indicatie dat je waarschijnlijk ook met Odin een appeltje te schillen hebt. Dat die kans sowieso aanwezig is, zien we in een andere scène waarin Kratos en Atreus aankomen bij een slagveld waar een enorme reus geveld is, met een giga hamer naast z'n hoofd.

> **"Wacht eens effe; we nemen het niet alleen op tegen Thor, maar ook tegen Odin?! Dit wordt gekkenwerk!"**

Aan de stok met Odin?

Omdat het allemaal zo indrukwekkend is, valt 't bijna niet op dat Kratos een hoofd - jawel, een fucking *hoofd* - aan z'n riem heeft hangen. Een hoofd met hoorns en één gloeiend oog wel te verstaan. En dat kan weer twee dingen betekenen: óf het is Odin zelf, de oppergod die een van z'n ogen heeft opgeofferd voor wijsheid, maar het kan ook Mimir zijn, de reus die is onthoofd en wiens hoofd Odin bij zich houdt om zich te verzekeren van zijn wijze raad. Wacht eens effe; we nemen het niet alleen op tegen Thor, maar ook tegen Odin?! Dit wordt gekkenwerk! ★

weetje • weetje

De tamelijk indrukwekkende bijl die Kratos bij zich heeft, beschikt over magische ijskrachten, dus het is aannemelijk dat deze is gemaakt door vakmannen. Wat dacht je van de twee dwergenbroers Eitri en Brokkr, die onder andere Mjölnir (de hamer van Thor) hebben gemaakt? Op de beelden zien we Kratos bij twee dwergen in de buurt...



VERWACHTING ***TJEERD:***

Hoe meer ik zie van de nieuwe God of War, hoe enthousiaster ik word over de vette setting in deze game. Geef me die shit zo snel mogelijk!

- ✚ Noordse mythologie is awesome.
- ✚ Thor en Odin als vijanden? Bring it!
- ✚ Fantastische graphics.
- ✚ Loki zit er ook nog in!

ACTION ADVENTURE
SONY
Q2 2018

CO-OP MET MARK CERNY HIMSELF!

KNACK 2

Florian kreeg een uitnodiging voor een hands-on met Knack 2 in Parijs. Dat is op zich al reden genoeg om in de Thalys te stappen, maar hij kon de game ook nog eens in co-op spelen... met Mark Cerny himself!



PS4 PREVIEW

Mark Cerny is een baas. De man is een briljante programmeur, designer, producer en director, en heeft aan stapels vette games gewerkt, zoals Sonic, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Jak & Daxter, Ratchet & Clank, Resistance, Uncharted, God of War, Killzone, The Last Guardian en ga zo maar door. Cerny is daarnaast de lead architect van de PS4 en PS4 Pro consoles én werkte de afgelopen jaren aan de Knack games. Nou was het eerste deel niet zo boeiend, maar Knack 2 lijkt een wat meer Mark Cerny waardige game te worden.

Balans

Mark Cerny had zijn debug PS4 meegenomen, zodat hij on the fly kon switchen tussen verschillende chapters om aan te tonen dat er veel meer variatie in Knack 2 zit dan in z'n voorganger.
De eerste Knack was een platform beat 'em up, terwijl Knack 2 meer een traditionele platformgame met actie-elementen is geworden. Er is nu meer balans tussen de gevechten en platformelementen.
Knack is een figuur die bestaat uit een shitload verschillende particles/blokjes en hoe meer particles je verzamelt, hoe groter Knack wordt. Het leuke is dat je in Knack 2 met één druk op de knop kunt switchen naar een kleine Knack, om bijvoorbeeld onder een obstakel door te lopen. Je kunt daarna weer terug switchen naar je originele afmeting, dus je raakt de particles niet kwijt. Het switchen tussen klein en groot kun je gebruiken in de gevechten, maar komt vooral in de puzzel- en platformsecties goed tot z'n recht.

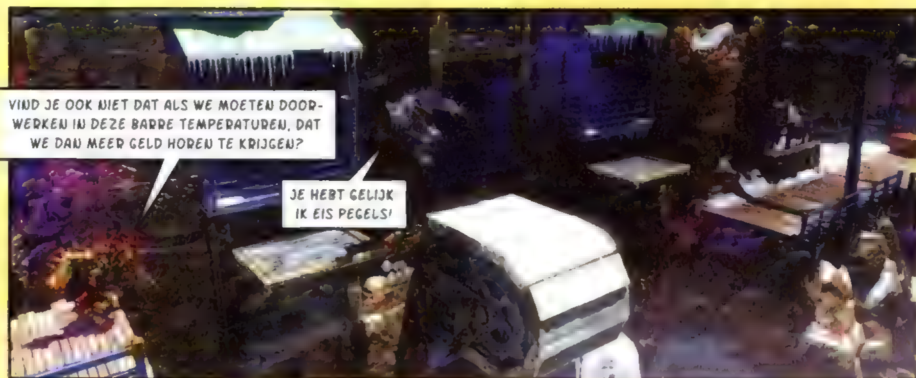
Blikje kontschop

Niet alleen het switchen tussen groot en klein breidt de mogelijkheden fors uit; Knack heeft ook een aantal nieuwe moves gekregen. Zo kan hij met een schild projectielen terugschieten naar z'n vijanden en heeft hij een move waarmee je tegenstanders effe kunt desoriënteren en je een paar seconden hebt om een indrukwekkend blikje kontschop open te trekken.
De gevechten zijn lekker snel en actievol, zeker in co-op, en er zijn zelfs co-op moves, zoals samen particles als een mitrailleur naar je vijanden schieten!
Na wat platforming en battles dropte Mark me verder in de game, waarbij we langs vijanden moesten sneaken. Dit had wat puzzelelementen, waarbij we exact de route van de tegenstander moesten weten om verder te komen. Verder niet schokkend, maar qua afwisseling best aardig.
De gameplay daarna, waarin ik met Knack in een tank mocht plaatsnemen, was eveneens vermakelijk, maar het leukst blijft het om met een oppermachtige twintig meter hoge Knack chaos te veroorzaken en je vijanden als insecten te pletten.
Tot slot liet Cerny me alvast een stukje van het level-up systeem zien. Door het verzamelen van Relic Energy kan je Knack upgraden. Zo kan je nieuwe moves unlocken of verbeteren, maar er zitten ook nog een paar hele vette verrassingen in de skill tree die spelers zelf dienen te ontdekken. Ik moet toegeven dat ik daar inmiddels best wel zin in heb gekregen!

"Het leukst blijft het om met een oppermachtige twintig meter hoge Knack chaos te veroorzaken en je vijanden als insecten te pletten."

Zorgen

De eerste Knack werd snel saai, maar het lijkt erop dat Knack 2 wél de moeite waard blijft om te spelen. Alleen heeft Mark maar weinig gezegd over het verhaal in de game en dat baart me een beetje zorgen, aangezien het eerste deel een schijt verhaal had.
Ik ben er dan ook nog niet helemaal zeker van of Knack 2 een echte topper wordt, maar laat ik mijn gevoel over de game omschrijven als voorzichtig enthousiast. ★



weetje • weetje
Knack 2 krijgt PS4 Pro support met twee opties. Je kunt ervoor kiezen om de game in 4K HDR te draaien óf in Full HD met 60fps!

VERWACHTING *FLORIAN:*
Knack 2 wordt sowieso leuker dan zijn voorganger. De balans tussen de verschillende elementen is top en er zit lekker wat afwisseling in de gameplay, maar of het een must have wordt, laat ik nog effe in het midden.

- \+ Balans tussen platform en actie.
- \+ Meer afwisseling in gameplay.
- \+ Volledig in co-op speelbaar.
- \- Verhaal weer niet boeiend?

PLATFORM/ACTION
SONY JAPAN STUDIO
6 SEPTEMBER 2017

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

TWIN PEAKS MEETS BREAKFAST CLUB

LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

In 2015 kwam Life is Strange uit, een episodisch adventure ontwikkeld door Dontnod Entertainment. Martin vloog naar Londen om de prequel op Life is Strange te bevingeren. Before the Storm wordt gemaakt door een andere studio en het verhaal komt ook nog eens van een andere schrijver. Als dat maar goed gaat...



Ik heb enorm genoten van de eerste Life is Strange, vooral omdat het dingen doet die je niet zo vaak ziet in games. Zo krijg je een persoonlijk verhaal over ouder worden voorgeschoteld, maar is het tegelijkertijd ook een redelijk cliché high school drama. Er komen wat pittige onderwerpen aan bod, maar het is tegelijkertijd ook een sciencefiction verhaal over tijdreizen. Je maakt keuzes in de game die invloed hebben op het verdere verloop van het plot, en dat alles verpakt in verschillende episodes.

Heel veel verschillende elementen dus samengevoegd in één game, en dat werkt erg goed in het originele Life is Strange. Ik sta dan ook te trappelen om verder te gaan met deel twee, maar tot die tijd moeten we het doen met Before the Storm. Drie episodes met, als je 't een beetje rustig aan doet, negen uur gameplay. En, zoals de titel al een beetje verraadt, is het een prequel, die zich drie jaar voor de gebeurtenissen van Life is Strange afspeelt.

Focus op verhaal

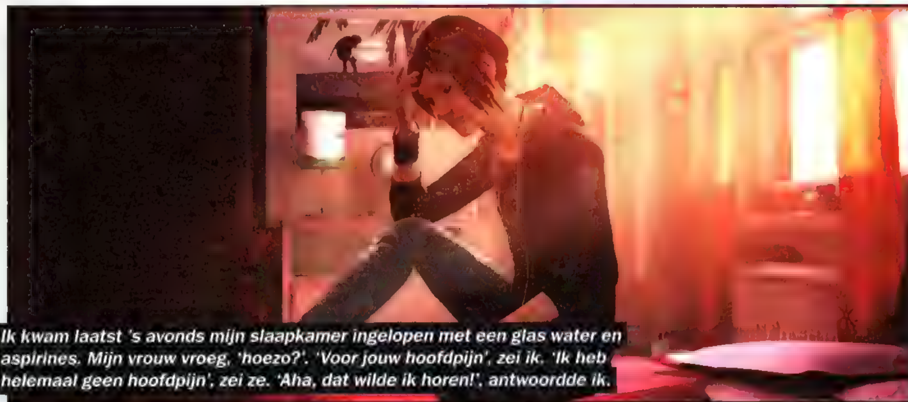
In Before the Storm speel je niet langer met Max, maar met punkchick Chloe, die we natuurlijk al kennen uit het origineel. Groot verschil in de gameplay is dat je de tijd niet meer kan terugdraaien. Dus wanneer je nu een keuze maakt, zit je er ook echt aan vast. Vaak merk je de gevolgen van een keuze die je hebt gemaakt nog niet meteen, maar die trap in de ballen van die gast die vervelend deed in de bar, heeft consequenties. Zeker weten.

Door het weglaten van het terugdraaien van de tijd, komt de volledige focus te liggen op het verhaal en de relatie tussen de hoofdpersonages. Gaat dat boeiend genoeg zijn om je drie episodes aan de buis gekluisterd te houden? Dat is moeilijk te zeggen omdat ik maar heel kort heb mogen spelen. Wat ik wel kan zeggen, is dat ik vrijwel direct gegrepen werd door de gebeurtenissen, net zoals bij het eerste deel.

Er 'mist' dan wel een heel belangrijk gameplay-element (het terugdraaien van de tijd), maar de grotere focus op het verhaal en de relatie tussen de verschillende hoofdpersonages kwam in die korte tijd al goed uit de verf.

PU-TV

De trip naar Londen voor Life is Strange: Before the Storm is ook vastgelegd op camera en deze unieke beelden van een PU-redacteur over de landsgrenzen kun je natuurlijk bekijken op PU.nl. Zie je weer eens hoe zwaar we het hebben als we onderweg zijn om een game te spelen. Echt heel zwaar.



Ik kwam laatst 's avonds mijn slaapkamer ingelopen met een glas water en aspirines. Mijn vrouw vroeg, 'hoezo?'. 'Voor jouw hoofdpijn', zei ik. 'Ik heb helemaal geen hoofdpijn', zei ze. 'Aha, dat wilde ik horen!', antwoordde ik.

Effe inchecken

De 'Twin Peaks meets Breakfast Club' achtige vibe die in het origineel zit, komt ook weer terug in Before the Storm, daarnaast kom je een aantal oude bekenden tegen die ervoor zorgen dat je je al snel thuisvoelt. En zo moet je Before the Storm volgens mij ook zien: effe inchecken bij die maat die je al twee jaar niet hebt gesproken in de kroeg waar jullie altijd zaten, en er dan achter komen dat je samen nog steeds goed kan lachen.

Before the Storm vangt, ook al wordt de game gemaakt door een andere ontwikkelaar, de essentie van Life is Strange en gaat een prima zoethouder worden tot het tweede deel uitkomt. ★

> **"Before the Storm gaat een prima zoethouder worden voor het tweede deel."**



VERWACHTING ***MARTIN:***

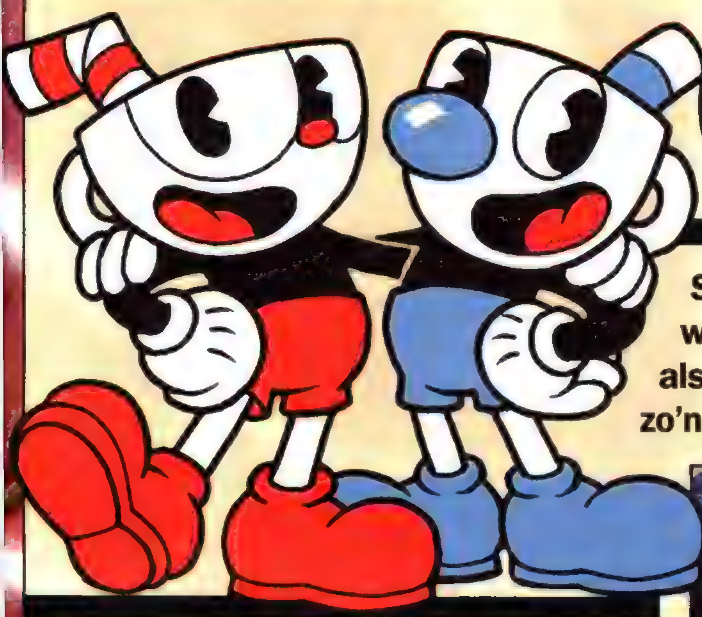
Ik heb nog niet heel veel kunnen zien of spelen, maar wát ik heb gezien en gespeeld, voelde vertrouwd aan, en dat is in dit geval een goed teken.

- \+ Heerlijke vibe.
- \+ Chloe is tof en meer Chloe is beter.
- +/- Tijd manipulatie geschrapt.
- \- Maar drie episodes.

ADVENTURE
DECK NINE GAMES / SQUARE ENIX
31 AUGUSTUS 2017

SOMS LIGT DE TOEKOMST IN EEN VER VERLEDEN

CUPHEAD



Sommige indiegames zijn zo bijzonder, mooi en indrukwekkend, dat ze minstens net zoveel aandacht verdienen als hun grotere, duurdere AAA-equivalenten. Cuphead is zo'n indiegame, aldus Samuel.



Journalisten die clichés gebruiken zijn kut. Nou, okay, behalve ik dan, want ik gebruikte in mijn First Look over Dragon Ball FighterZ eerder in dit blad het cliché 'alsof je een tekenfilm speelt!', en tóch ben ik zeker niet kut. Weet je wat, ik doe 'm gewoon nog een keer: Cuphead is precies alsof je een tekenfilm speelt!

Het ding met Cuphead is echter dat het hele bestaansrecht van de game om die vergelijking met dat medium draait. Ja, het is een run-and-gun actieplatformer à la Mega Man die gewoon erg tof is om te spelen, maar wat Cuphead écht uniek maakt is dat je, in artistiek opzicht, niet zult kunnen zien dat je naar een videogame aan het kijken bent in plaats van naar een animatiefilm uit de jaren twintig en dertig. Tekenfilms als Betty Boop, Tom & Jerry, Mickey Mouse, Felix the Cat, Popeye en Silly Symphonies... je kent ze wel, van die korte, muzikale animatiefilms waarin dieren of karikaturen de hoofdrollen vertolken en waarin absurdisme een belangrijk onderdeel is.

> **"Er is nog nooit eerder een game uitgebracht die de animaties van de jaren '30 zo perfect weet te emuleren."**

Authentiek

Cuphead is niet alleen esthetisch maar ook technisch gezien uit dat tijdperk gerukt, want elk beeldje is met de hand getekend, precies zoals men dat vroeger deed. Vervolgens zijn al die prachtig getekende animaties uiteraard overgezet met behulp van computers, maar de presentatie van deze game verraadt geen enkel moment dat je naar iets zit te kijken wat deze eeuw geproduceerd is. Zelfs kleine haarlijntjes en lichtvlekken zijn toegevoegd om Cuphead wat meer een 1930-look te geven, en ook op 't gebied van geluid is authenticiteit een prioriteit geweest: de swingende piano- en trompetjazz klinkt mono en een beetje dof, en veel geluidseffecten lijken geïmproviseerd ingesproken te zijn, als door een kind dat met plastic soldaatjes speelt.



weetje • weetje

De game is volledig coöperatief te spelen! Speler één speelt gewoon als de titulaire Cuphead, en wie de tweede controller pakt, mag dan de soortgelijke Mugman besturen.

Gelukkig weet Cuphead wel met deze loyaliteit aan het tijdperk te breken op onderdelen waar dat belangrijk is. Zo is de game uiteraard gewoon te spelen in de brede 16:9 beeldverhouding in 1080p, en speelt alles zo glad als boter weg dankzij de 60 frames per seconde. Dit in tegenstelling tot de animatiefilms van toen, die 24 beeldjes per seconde lieten zien.

Boss Rush

Cuphead is werkelijk uniek, want er is nog nooit eerder een game uitgebracht die de animaties van de jaren '30 zo perfect weet te emuleren. Dat het z'n thematiek ook terug laat komen in de gameplay, vooral in het design van de vijanden, is het spreekwoordelijk kersje op de taart. Puffende paddenstoelen, wandelende zonnebloemen met ondeugende gezichten, piraten die wel héél erg doen denken aan Brutus van Popeye; alles klopt. Ze vallen ook precies aan zoals je dat gezien hebt in de tekenfilms - uitbundig, komisch en absurdistisch - wat zich vertaalt naar hectische en uitdagende platform- en schietmomenten waarbij je soms wel zes dingen tegelijk aan het ontwijken bent.

Cuphead werd al in 2014 aangekondigd en was toen 'slechts' een Boss Rush game met dertig bazen, maar is sindsdien uitgesteld om er een traditionelere actieplatformer van te maken.



weetje • weetje

Af en toe zullen vijanden roze projectielen afschieten. Als je deze roze kogels opvangt, kun je er een speciaal metertje mee vullen waar je vernietigende aanvallen mee kunt afvuren.

Als de game in september uitkomt, zal het dus ook een zooi 'normale' platformlevels bevatten. Persoonlijk had dat van mij niet gehoeven; ik ben dol op Boss Rush games en beschouw normale levels vaak zelfs als overbodig. Aan de andere kant: hoe meer en hoe langer we kunnen genieten van iets unieks en prachtigs als dit, hoe beter! ★



VERWACHTING SAMUEL:

Er zijn best veel retro-indiegames uitgekomen die identiek wegspelen, maar Cuphead is de enige die z'n ouderwetse roots met zoveel passie omarmt dat ie het simpele label 'retro' lijkt te ontstijgen. Ouderwets goede gameplay + antieke esthetiek + moderne kwaliteit = een klassieker in spé!

- \+ De mooiste, handgetekende 2D-graphics ooit.
- \+ Strakke, Mega Man X-achtige gameplay.
- \+ Dertig bazen met eigen thema's, aanvalspatronen en foefjes.
- \- De toevoeging van platformlevels lijkt onnodig.

ACTIEPLATFORMER
STUDIOMDHR ENTERTAINMENT
1-2 SPELERS
29 SEPTEMBER 2017



STROOP MOET NOG PEPER WORDEN

PES 2018

Vorig jaar gingen PES en FIFA nek aan nek qua scores en dit jaar lijkt het erop dat de twee op het gebied van gameplay nog dichter bij elkaar gaan zitten. Tjeerd checkte FIFA al en mocht nu ook aan de slag met PES 2018.



Die Suarez staat echt de halve wedstrijd op deze manier met z'n arm omhoog. Z'n opa schijnt een van de vele nazi's te zijn geweest die meteen na WO II de benen namen naar Uruguay.

Het lijkt erop alsof Konami alle schroom van zich af heeft gegooid en met PES frontaal de aanval wil openen op FIFA. Dat lukte vorig jaar al lekker, alleen blijft de achterstand qua verkoopcijfers (zeker in Nederland) nog enorm groot. Daarom begrijp ik wel dat PES qua gameplay steeds meer in de richting van het langzamere, realistischere en commercieel succesvollere FIFA schuift, maar aan de andere kant is het juist de snellere en directere gameplay die van PES altijd zo'n fijn alternatief maakte.

Klein en behendig

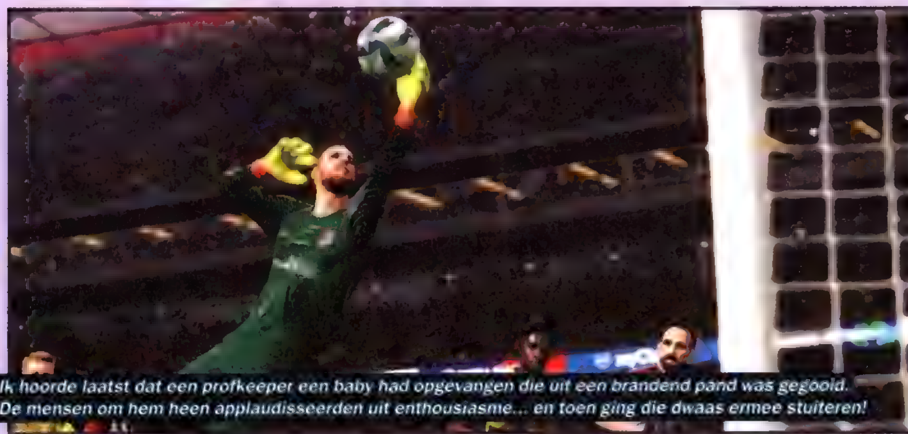
Een belangrijke verandering in de nieuwe PES is dat er meer nadruk wordt gelegd op de fysieke eigenschappen van de spelers, want hoe kan een kleine, behendige speler de bal nou zo makkelijk afhandig worden gemaakt door een lompe, grote verdediger? Spelers zoals Messi en Griezman zullen in PES 2018 dan ook meer kans hebben om de bal te behouden door 'm simpel af te schermen en snel weg te draaien om zo op soepele wijze de lompe verdedigers te ontlopen.

Een andere belangrijke verandering op gameplay gebied is dat de bal met meer lichaamsdelen mee kan worden genomen, waardoor het spel veel soepeler en dynamischer zou moeten verlopen, en dat is in zekere mate ook wel te merken in de gameplay.

Schoonheid

Maar de grote showsteler in de nieuwe Pro Evo is de grafische pracht en praal. Nou waren de spelers in de vorige versies niet extreem lelijk, maar het had wel iets van een soort semi cartooneske variant van de echte voetballers. Nu zien de spelers er niet alleen realistischer uit, maar vooral details als verbeten gezichten tijdens een kopduel, graspolletjes die rondvliegen na een hard schot of een pijnlijke grimas na een harde tackle, voegen nu verrassend veel toe aan de ervaring. Konami zet dit jaar in samenwerking met Nvidia ook nog eens een keertje hoog in op de PC-game, die nou eens geen poor mans versie is van de console edities, maar de superieure variant. En dat is ook weleens fijn voor de PC-bezitters.

> **"Ik ben een beetje ongerust over de tendens die nu ook in de PES-serie sluipt: het moet realistischer en wordt telkens langzamer."**



Ik hoorde laatst dat een profkeeper een baby had opgevangen die uit een brandend pand was gegooid. De mensen om hem heen applaudisseerden uit enthousiasme... en toen ging die dwaas ermee stuiteren!

Irritatie

Het klinkt allemaal goed en tof, maar eerlijk gezegd vond ik de demo die ik speelde maar langzaam en stroperig aanvoelen, en juist de snelheid en de onvoorspelbaarheid die ik zo waardeer aan de PES-reeks, lijkt te zijn verdwenen. Spelers leken niet weg te kunnen komen in een sprint en draaiacties duurden ook nogal lang. Zo ergerde ik mij enorm aan het feit dat elke keer als ik probeerde te schieten, mijn speler ontzettend veel tijd nodig had om af te drukken en de tegenstander allang een tackle kon inzetten om het schot te blokkeren.

Nou hoeft dat nog niet zoveel te zeggen, want vrijwel elk jaar speel ik een vroege versie van PES die behoorlijk anders is dan de daadwerkelijke game die in de winkels komt. Maar toch ben ik een beetje ongerust over de tendens die nu ook in de PES-serie sluipt: het moet realistischer en wordt telkens langzamer. En daar ben ik in ieder geval niet blij mee. ★

weetje • weetje

Usain Bolt - je weet wel, de snelste man op aarde - is gestopt met sprinten en wil zich gaan storten op een voetbalcarrière. Of 'm dat gaat lukken, is de vraag, maar hij zit in ieder geval wel als Legend in MyClub. Als je je game pre-ordered tenminste. Damn, wat slinks.



VERWACHTING *TJEERD:*

De nieuwe PES ziet er fantastisch uit en zou vloeiender moeten gaan spelen dan ooit tevoren... maar dan dienen ze wel effe de stroperige traagheid uit de game te slopen die ik in deze versie nog voelde.

- \+ Fantastische visuals.
- \+ Soepel en dynamisch...
- \- ... maar dat heb ik nog niet gemerkt.
- \- Ontbreken licenties blijft een dingetje.

VOETBALGAME
KONAMI
14 SEPTEMBER 2017

BASKETBAL, FIGHTING & MOBA IN DE BLENDER

BREAKAWAY



Met het gegeven MOBA heeft JJ niet zoveel. Maar gooi basketbal plus een lekkere pot schoppen en slaan in de mix en hij is triggered. Enter Breakaway, een wel heel bijzonder spelletje...



Amazon wil z'n pakketjes met drones gaan bezorgen. Heb je een game besteld, komt die drone ermee aangevlogen... met nog vijf drones erachteraan met 'games die je misschien ook wel leuk zou kunnen vinden...'

Waarom Breakaway zo bijzonder is? Nou, ten eerste is het een bizarre mix van basketbal, fighting en MOBA; wie dat heeft verzonnen, moet wel een paar stevige pretsigaretten hebben gerookt. Ten tweede is Breakaway de eerste game die Amazon uitgeeft, inderdaad dat giga grote online warenhuis. En mocht je nu denken, wat hebben die knakkers in hemelsnaam in de gamesbizz te zoeken? Nou, ze zijn onder andere eigenaar van Twitch.

Kat- en muisspel

De cocktail van basketbal, fighting en MOBA klonk ook mij als tamelijk absurd in de oren. Maar dat is blijkbaar wat je krijgt als je de ontwikkelaars van de fightinggame Killer Instinct (op Xbox) de opdracht geeft om een spectaculaire teambased game te maken met de diepte van een MOBA en de snelheid van een sportgame.

En dus staan er in Breakaway twee teams van vier spelers tegenover elkaar op een langwerpige map met een middenbaan en twee zijbanen. Op de map bevinden zich obstakels (met hoogteverschil) en aan beide uiteinden een 'basket' waar de relic (feitelijk gewoon de bal) in moet om een punt te scoren.

> "Niks urenlang oefenen: gewoon gaan! En van dat soort games hou ik."

Elke speler kan kiezen uit verschillende typen personages: van grote, brute, trage gasten die enorm hard kunnen slaan, tot wat lichtere types die snel maar kwetsbaar zijn.

Vanaf de aftrap maken de teams elkaar in een razend tempo het leven zuur door tijdens het verplaatsen van de bal op elkaar in te rammen met zwaarden en bijlen. Heb je als speler de bal in je handjes, dan ben je een stuk langzamer en kun je je tegenstander niet meer aanvallen. Het is dus rennen met de bal, hem weggooien of klappen vangen. En word je geraakt door een tegenstander, dan laat je automatisch de bal vallen.

Dit kat- en muis spel gaat net zo lang door tot iemand de bal in de basket heeft weten te gooien, waarna met een 'aftrap' het spel weer wordt hervat.



weetje • weetje
Breakaway is elk weekend gratis uit te proberen via playbreakaway.com.

Tactiek

Het klinkt allemaal absurd en chaotisch en dat is het ook. Maar niet op een verkeerde manier. In het begint klontert iedereen dicht op elkaar en mept er op los; één grote puinbak waarin de bal geen centimeter vooruitkomt. Maar al snel had ik door dat je, net als bij het echte basketbal, beter wat verder uit elkaar kan gaan lopen en de bal gewoon moet passen. Dan ontstaat opeens meer ruimte en dus mogelijkheden om de bal te verplaatsen en kun je tactiek gaan gebruiken.

Zo kan een zware speler de weg voor een snellere speler vrij beuken met een blok. Of een van de lichte spelers haalt een object neer waardoor het hele team een health- of attack boost krijgt. Ziehier het MOBA-aspect: samenwerken, een tactiek ontwikkelen en spelers die zich opofferen zijn echt belangrijke onderdelen van Breakaway.

Gewoon gaan!

Hoe kan het dat ik Breakaway tof vind en met MOBA's als League of Legends of Dota 2 helemaal niks heb? Heel simpel; het tempo is bij Breakaway vele malen hoger dan bij andere MOBA's (een potje duurt vijf minuten) en ten tweede is de drempel om aan Breakaway mee te doen, veel lager dan bij LoL. De gameplay heb je zo door en de regels en de bedoeling zijn meteen duidelijk.

Natuurlijk word je door oefening beter en is een op elkaar ingespeeld team sterker dan vier kuttende gasten. Maar ook in dat laatste geval heb je lol, want iedereen kan beuken en iedereen vindt het tof als ie een keertje een tegenstander afstopt. En die bal krijg je echt weleens in kansrijke positie voor de basket. Niks urenlang oefenen dus: gewoon gaan! En van dat soort games hou ik. ★


Een soort basketbal met wapens dus... meest geliefd zijn die speren uit de Griekse Oudheid, van die driepunters...



VERWACHTING JJ:
Instant fun, laagdrempeligheid en korte potjes zijn sellingpoints die elke gamer zullen bevallen.

- \+ Je pikt het zo op.
- \+ Korte potjes.
- \+ Voortdurend actie.
- − Amazon heeft (nog) geen naam bij gamers.

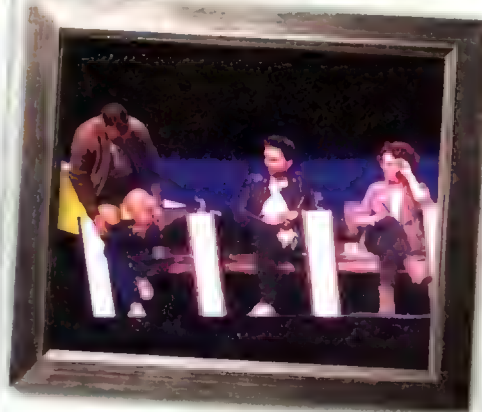
MOBA
DOUBLE HELIX / AMAZON GAME STUDIOS
Q4 2017

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



SIMON

Normaal gesproken wordt in deze rubriek een redacteur in het zonnetje gezet die het, gewild of ongewild, een flink stukkie drukker had dan normaal, maar dat is in het geval van Simon niet echt aan de orde. Okay, hij schreef leuke specials over Red Dead Redemption en 'Het leven na Metroid' plus een review van de nieuwe Crash Bandicoot en een Top 10, maar daar draait De Zijl zijn hand niet voor om, natuurlijk.

Nee, de reden dat we Simon hier effe in het zonnetje zetten, is natuurlijk omdat ie het lef had om mee te doen aan De Slimste Mens. Op zich hebben we het daar in 't begin van dit nummer al over gehad, maar je bent toch wel een zeer speciale redacteur als je op landelijke televisie in een programma waar meer dan een miljoen mensen naar kijken, doodleuk je broek laat zakken om je tattoo te showen...

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

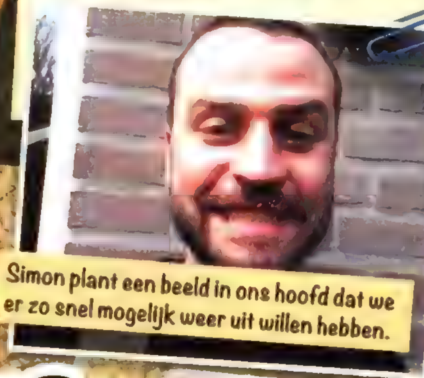
"MAAR AL SNEL ONTDEK JE EEN PAAR PIKMIN, DIE JE NA ÉÉN KEER FLUITEN OP DE VOET VOLGEN EN ALLES DOEN WAT JE ZEGT. EEN BEETJE ZOALS DE VROUWEN IN MIJN WOONPLAATS ASSEN."



Niet zo vreemd dat Jurjen weer vrijgezel is.

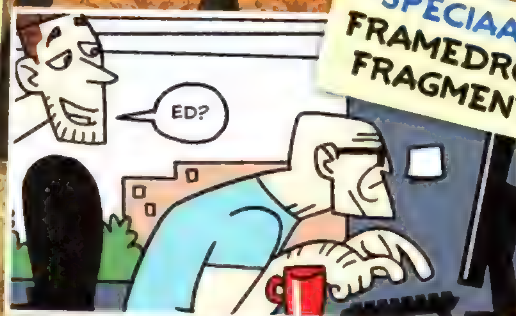
NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"... DE ZOON VAN JOHN MARSTON. DAT WAS EEN BEETJE EEN KNEUS MET MINDER HAAR OP Z'N KIN DAN IK OP M'N LINKER BIL HEB ZITTEN."



Simon plant een beeld in ons hoofd dat we er zo snel mogelijk weer uit willen hebben.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

DR. KAWASHIMA'S DUIVELSE BRAIN TRAINING: KUN JIJ JE BLIJVEN CONCENTREREN?

FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE

FLIP WARS

GONNER

MICRO MACHINES WORLD SERIES

MIGHTY GUNVOLT BURST

MIITOPIA

MINECRAFT: STORY MODE - SEASON 2

ROAD WARRIORS

YONDER: THE CLOUD CATCHER CHRONICLES

TOP TIEN

PLAYSTATION CLASSIC MINI GAMES

Terwijl Nintendo een goudmijn aanboort met het terugbrengen van oude consoles in miniformaat, liggen ze bij Sony nog te maffen. Misschien weten ze niet welke games ze naar een PlayStation Classic Mini zouden moeten brengen? Gelukkig wil Simon ze best een handje helpen.



10 TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Het zal wat gezeik opleveren om de soundtrack opnieuw te licenseren, maar wie heeft er niet hele zomers lang met vrienden voor de tv gehangen in de Graffiti modus? Heerlijke evergreen.



9 PARASITE EVE II

Deze moet erop om mensen weer warm te maken zodat er ooit een vervolg kan komen. Dat verdient Parasite Eve, dat een coole combinatie bracht tussen survival horror (á la Resident Evil) en RPG-elementen.



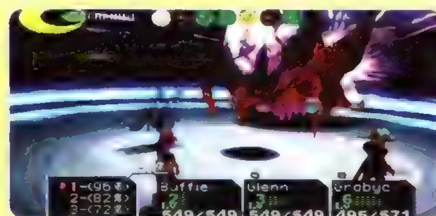
8 ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Heerlijk unieke game met ook een van dé mascottes van die tijd. Je bent geen bad-ass die kan schieten, maar bevrijdt je soortgenoten uit een fabriek door, euh, te scheten. Hartje Abe, gekke Mudokon.



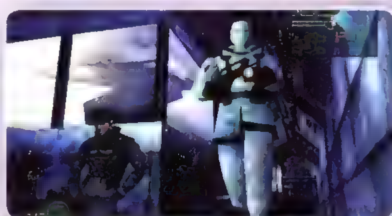
7 CHRONO CROSS

Moet erbij omdat deze nooit eerder in Europa verscheen. En omdat dit mijn favoriete game aller tijden is. Dit is zeg maar de Earthbound van de PlayStation. Zo goed, zo bijzonder, zo'n fenomenale soundtrack. Tijd voor Europa om dat ook te ervaren.



6 METAL GEAR SOLID

De originele PlayStation was dé plek waar games plots een stuk volwassener werden. Daar is (naast Tomb Raider) ook Metal Gear Solid verantwoordelijk voor. Iedereen stemt voor? Mooi. Logisch ook wel. Snake. Snaaakeeeeee!



5 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Het summum van Castlevania games verscheen in de vorm van Symphony of the Night op de originele PlayStation. Over games die de tand des tijds doorstaan hebben gesproken; dit is er eentje hoor. En die soundtrack... Man, man, man.



4 TOMB RAIDER II



Natuurlijk moet er een Tomb Raider op. Persoonlijk vond ik deeltje 3 beter, maar in het collectieve geheugen is Tomb Raider 2 meer blijven hangen. Komt waarschijnlijk doordat je met een boot door Venetië kon gassen. Simpelweg briljant.

3 TEKKEN 3

Als je een PlayStation had, dan had je een Tekken game. En als je de beste Tekken game had, dan had je deeltje 3. Plus ik heb m'n broer nooit kunnen verslaan in die tijd en elke mogelijkheid tot revanche juich ik persoonlijk van harte toe.



2 RAYMAN

Je moet games hebben die de tand des tijds hebben doorstaan en die briljant zijn, en Rayman was in die tijd toch een soort van mascotte van de eerste PlayStation. Ook de beste platformgame ooit als Mario niet bestaan had. Intikkertje.



1 FINAL FANTASY VII

De beste game van zijn tijd én een van de redenen dat de PlayStation zo'n belachelijk groot succes werd. Sowieso is deze console de geboorteplaats van talloze briljante JRPG's. Mag deze dan ontbreken? Het antwoord is nee.



Jo ho ho en een flessie met rum!

Piraten In Games

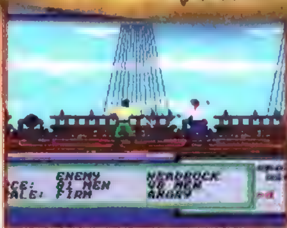
Varen, vechten, rum drinken, eilanden verkennen, schatten roven, arrrrrr zeggen; - het leven van een piraat is even veelzijdig als avontuurlijk, precies zoals Jurjen zijn games graag ziet. Niet zo vreemd dus dat piratengames altijd op zijn aandacht kunnen rekenen... al kleven er natuurlijk ook wel dubieuze kantjes aan die zeeschuimers.

Van Treasure Island tot Skull and Bones



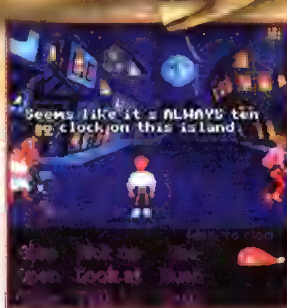
Treasure Island (1984)

Deze vroege piratengame doet het gelijknamige boek noch het piratenleven eer aan, want het is eerlijk gezegd een vrij miserabel spelletje. Maar goed, er zijn piraten en ze gooien zwaarden naar je. Aan het eind word je opgewacht door Long John Silver, zo'n beetje de enige overeenkomst met het boek.



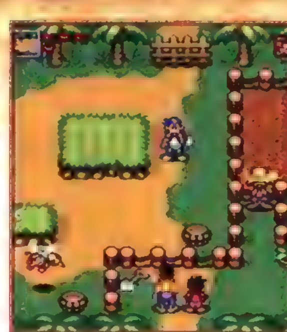
Sid Meier's Pirates! (1987)

Kijk, daar leverde die Meijer al in 1987 zo'n beetje de ultieme piratengame af. In een open wereld kun je zo'n beetje alle aspecten van het piratenbestaan beleven, waaronder naval combat, zwaardvechten, schatzoeken en het maken van strategische keuzes, bijvoorbeeld over het verdelen van de buit. In 2004 verscheen een bijgewerkte versie.



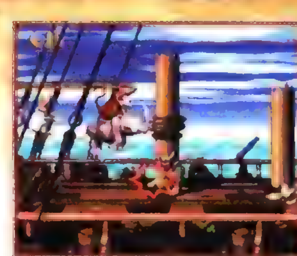
The Secret of Monkey Island (1990)

Piraat worden; dat is wat Guybrush Threepwood graag wil in zijn beroemde klikavontuur. Daarvoor moet hij drie dingen doen: meesteres Carla verslaan in een zwaardgevecht, een beeldje stelen uit het huis van de gouverneur en een verborgen schat vinden. Want piraat word je niet zomaar.



Goof Troop (1993)

Wanneer Boris Boef door piraten is ontvoerd, proberen Goofy en Max hem te redden in dit verrassend leuke co-op action adventure met Zelda-achtige puzzels en - uiteraard - piraten! Erg jammer dat Nintendo 'm niet op de Mini SNES heeft gegooid, want deze is nog steeds het spelen waard.



Donkey Kong Country 2 (1995)

Terwijl het eerste deel nog plaatsvond op Kong Island, koersen Diddy en Dixie in DKC2 naar Crocodile Isle, waar de Kremlings zich ontpoppen als ware piraten. Werelden als Gangplank Galleon, Krem Quay en Gloomy Gulch zitten vol piraten, driemasters, schatkisten, kanonnen en, eh, spookgieren voor de perfecte piratensfeer.







Inbrekers, tasjesrovers, ruitentikkers, zakkenrollers, overvallers, winkeldieven... uitschot is het! Maar piraten? Tja, daar hebben we dan op een of andere manier wel weer een zwak voor. Terwijl hun ambacht toch óók draait om het zich onwettig toe-eigenen van andermans spullen. Wat maakt de piraat zoveel aantrekkelijker dan andere dieven en rovers?

Schijt aan de Wereld

Misschien komt het doordat we al op jonge leeftijd worden gehersenspoeld met zogenaamde kinderprogramma's. Piet Piraat en Jake en de Nooitgedachtpiraten, pure piratenpropaganda is het. Of misschien vinden we piraten aantrekkelijk omdat ze hun criminele werk niet heimelijk maar in het openbaar uitvoeren. Het zal ook wel iets te maken hebben met de romantiek van een vrij leven op zee. Lekker bootje varen met gelijkgestemde makkers die ook niet vies zijn van gouden dukaten, een potje rum en een stevig robbertje vechten. Het heeft allemaal iets rebels en lekker puberaal: niet braaf in het gareel lopen en naar het gezag luisteren, maar het avontuur opzoeken en op eigen kracht wat van je leven maken. Als een bad ass motherfucker gewoon lekker schijt hebben aan de wereld, en daar openlijk voor uitkomen door een zwarte vlag met een doodskop erop te hijsen.

Hé, nu ik dit zo opschrijf, begin ik steeds meer zin te krijgen om zélf een piraat te worden. Gelukkig hoef ik daarvoor geen boot te huren, want er zijn genoeg videogames die mij die rol laten spelen.



weetje • weetje

Op 19 september is het weer zover: de Internationale Praat als een Piraat Dag. Dus als je op een dinsdag aan het eind van deze zomer opvallend vaak mensen 'arrr' hoort zeggen, dan zou ik maar eens in de agenda kijken welke datum het is.

Ultieme Piratengame

Al in 1987 liet Sid Meier ons in zijn game Pirates! proeven van het piratenleven. Zwaardvechten, varen door het Caraïbisch gebied, roleplaying, handelen, strategische zeeslagen, schatkaarten, plunderingen... het zat er allemaal al in. Eigenlijk was Sid Meier's Pirates met al die facetten al meteen zo'n beetje de ultieme piratengame.

Maar gelukkig was er nog genoeg ruimte om alle verschillende facetten van het piratenleven beter, dieper en fraaier uit te werken, zo bleek uit de tientallen, zelfs honderden piratengames die in de dertig jaar sindsdien verschenen.

Sommige daarvan focussen op de strategische gevechten tussen schepen, zoals Age of Booty en het tijdens de E3 aangekondigde Skull & Bones. Andere benadrukken vooral de verkennende en avontuurlijke aspecten van het piratenleven, zoals Sea Dogs en de nieuwe Rare-game Sea of Thieves.

Check de games in de strook onderaan deze pagina's, en je ontdekt genoeg kansen om van het piratenleven te proeven, zonder kans op een uitgestoken oog, afgehakt been of zo'n fucking irritante papegaai op je schouders. Arrr!



Corsairs: Conquest at Sea (1999)

Na het kiezen van een land (waaronder Nederland) kan je piraten carrière beginnen in deze RTS die zich deels op zeeslagen en deels op gevechten tussen de bemanning onderling focust. Niks om via de flessenpost over naar huis te schrijven, maar het piratensfeertje zit er goed in.



Skies of Arcadia (2000)

In deze verdomd coole RPG strijd je met een bende luchtpiraten tegen het zoveelste duivelse keizerrijk. De game verscheen nét voor het einde van de Dreamcast voor dat systeem, en helaas heeft de daaropvolgende port naar de GameCube deze topper ook niet echt de faam gebracht die het verdient. Laat ze híer maar eens een remake van maken!



Sea Dogs (2000)

In deze RPG kun je als kapitein van je eigen schip kiezen of je een kaper wil worden voor een Europees land, of liever gewoon als piraat op jacht gaat naar andere schepen. Net als Sid Meier's Pirates! laat Sea Dogs je zo'n beetje alle aspecten van het piratenbestaan beleven, waaronder de best wel coole bootgevechten.



The Legend of Zelda: The Wind Waker (2002)

Nee, Link is geen piraat, maar hij vaart wel van eiland naar eiland om grotten vol schatten te plunderen, dus het komt in de buurt. Bovendien komt hij regelmatig in aanraking met een piratenbende onder leiding van kapitein Tetra, die dan nog niet weet dat ze eigenlijk Zelda is.



Pirates of the Caribbean (2003)

Al in 1967 werd de attractie genaamd Pirates of the Caribbean geopend in Disneyland. In 2003 verscheen de welbekende film met Jack Sparrow, op de voet gevolgd door een action adventure game waarin je met die excentrieke piraat op avontuur ging. Sindsdien zijn er nog een stuk of tien games in de franchise verschenen, waarvan de LEGO versies waarschijnlijk het leukste zijn... of die online versie. »

De Favoriete Piraten van de Redactie





Captain Flint uit de Netflix serie Black Sails. Deze dude is een beetje de Kratos der piraten: altijd pissig en constant ruzie aan het schoppen met krachten waar hij eigenlijk niet mee moet fucken. In dit geval de Royal Navy waar Flint persoonlijke business mee te regelen heeft... Oh ja, en er zit nog een extra laag aan deze piratenbaas die je NOOIT verwacht, maar daarvoor moet je de serie kijken.





De enige piraat waar ik echt veel plezier van gehad heb in m'n leven is er een van LEGO. Daar heb ik ontelbare avonturen mee beleefd. Vooral de zeeslagen die hij leverde met angstaanjagende shampoo flessen en bad-eenden zullen altijd in mijn herinnering blijven.





Long John Silver. Met zijn woeste karakter, geamputeerde been, papegaai op zijn schouder en goudlust in zijn ogen was dit het archetype voor alle fictieve piraten die zouden volgen.





Roodbaard: ik smulde vroeger altijd van de strips.



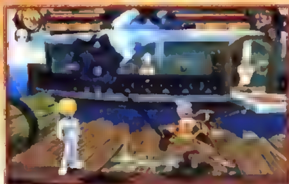


Efraïm Langkous, de vader van Pipi. Een aardige, oersterke, schatrijke piratenhoofdman die ook nog eens koning was van Taka-Tukaland!



Rogue Galaxy (2005)

Tja, waarom zou je je je als piraat beperken tot de open zee, als je ook in het open universum op avontuur kunt gaan? In deze action RPG trek je met een stel ruimtepiraten van planeet tot planeet. Dat de game is gemaakt door Level-5 is te zien aan de graphics, met tekenfilmachtige personages in 'soort van' realistische omgevingen.



One Piece: Grand Adventure (2006)

Sinds 2000 zijn er maar liefst 38 One Piece games verschenen; allemaal gebaseerd op de gelijknamige tekenfilmserie waarin Monkey D. Luffy met zijn piratenclubje op zoek gaat naar One Piece, de legendarische schat van piratenkoning Gold Roger. Verwacht er trouwens niets serieus van, Luffy kan zijn armen enorm ver uitrekken en wordt vergezeld door een koddig rendiertje.



Zack & Wiki (2007)

Zack is geen zak, maar een jongetje dat de grootste piraat ooit wil worden. Wiki is geen allesweter, maar een aapje dat in een bel verandert als je met de Wii-remote schudt. Samen gaan de twee op zoek naar de schat van Barbaros, waarbij je de hindernissen op hun pad met Wii-remote bewegingen moet zien te overwinnen. En dat is leuker dan het hier klinkt.



Age of Booty (2008)

In deze downloadbare RTS moet je je schip verplaatsen over een zee van zeshoekige vakjes. Wanneer je boot grenst aan een vakje met daarop een ander schip of dorp, openen je kanonnen automatisch het vuur. Want zo zijn piraten. In je eentje werkt de game niet lekker, maar online tegen andere spelers valt hier heel wat lol aan te beleven.



Pirates of the Burning Sea (2008)

Deze MMORPG levert niet alleen een behoorlijk fijne piratensfeer, maar ook inventieve systemen, zoals een goed werkende, door spelers gedreven economie en gebalanceerde klassen. De game is een beetje lastig om in te komen, maar voor wie het toch wil proberen: hij is nog steeds gratis te spelen.





De beste piraat is Benjamin Hornigold. Want we kennen allemaal Blackbeard toch? Juist! En elke bekende piraat heeft een mentor nodig en die van Blackbeard was dus Hornigold. Hij heeft alle fijne kneepjes van het vak aan Blackbeard geleerd en toen hij zelf klaar was met piraatje zijn, werd hij een 'pirate-hunter', misschien nog wel epischer dan piraat zijn.





Monkey D. Luffy uit mijn favoriete anime (One Piece) is de beste vriend die je nooit had in je leven. Hoe vaak ik om deze man heb moeten lachen, huilen, juichen en schrikken... echt ontelbare keren. Het scheelt overigens dat ie een bijzonder stuk fruit heeft gegeten waardoor zijn hele lichaam van rubber is en dat ie ongeveer de kracht van duizend paarden heeft.





Sandokan aka de Tijger van Maleisië! Hij vormt in de boeken van Emilio Salgari een bende piraten om wraak te nemen op de Britse kolonisten die zijn ouders hebben vermoord. Later neemt hij het o.a. ook nog op tegen de Thuggees: die enge aanbidders van de duistere godin Kali (Yep, dezelfde dwazen als in Indiana Jones; maar Sandokan deed dat eerst.) Beste. Piraat. Ooit. Makes Jack Sparrow look like a little pussy bitch.

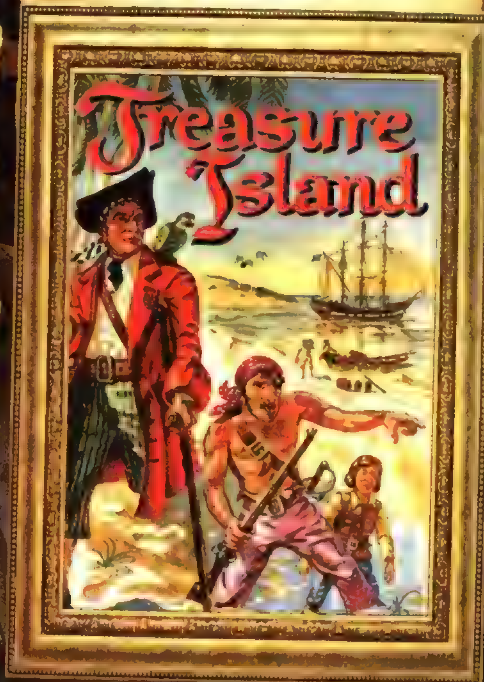




Vroeger had je in Amsterdam café Pirates, een must voor elke foute kroegentocht. Daar was ik dus kind aan huis... Maar omdat die tent niet meer bestaat, kies ik voor LEGO's kapitein Roodbaard, wat mij betreft de meest iconische piraat ooit!

Treasure Island

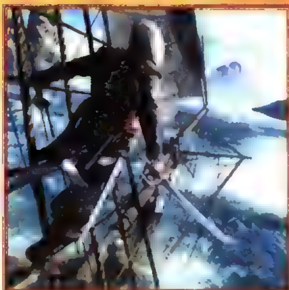
Piraten worden vaak afgebeeld met een houten poot. Of een lapje voor het oog. Of met een pratende papegaai op de schouder. Veel van deze piratenclichés zijn afkomstig uit de roman Treasure Island van Robert Louis Stevenson. Dat boek verscheen in 1883, zo'n honderdvijftig jaar na de gouden eeuw van de piraterij. Dus waarschijnlijk zijn veel van deze clichés eerder fictie dan dat ze ons iets over het werkelijke piratenleven vertellen. Ennuh, het idee dat piraten vaak 'arrr' zeggen? Dat komt uit de filmversie van Treasure Island die in 1950 verscheen.





Risen 2: Dark Waters (2012)

Na de doorsnee fantasy van de eerste Risen, kreeg Risen 2 van de Duitse ontwikkelaar Piranha Bytes een heus piratenthema. Spelers kunnen in deze RPG zwaarden, pistolen of juist hun 'Cunning' verbeteren om de piraat te worden die ze graag willen zijn. Verwacht echter geen klassieke piratenwereld: er zitten ook monsters, goden en voodookrachten in de game.



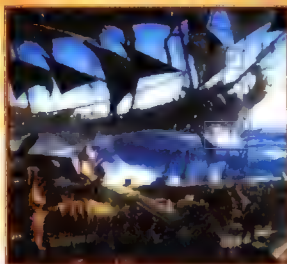
Assassin's Creed IV: Black Flag (2014)

Effe niet van een toren in een hooiberg springen, maar met je eigen, steeds sterkere schip moordend en plunderend door het Caribisch gebied trekken: Black Flag gaf de Assassin's Creed formule een zeeschuimende draai, en zette daarmee een van de beste piratengames ooit op de schatkaart.



Shantae and the Pirate's Curse (2014)

In dit derde deel van de verdomd fijne platformserie, trekt halfgeestje Shantae een stel piratenlaarzen aan. In het vorige deel was ze haar bijzondere krachten namelijk verloren, dus vertrouwt ze nu op piratenspullen voor speciale acties. Met die laarzen kan ze bijvoorbeeld door muren stormen, terwijl ze haar piratenhoed kan gebruiken om op de wind te zweven.



Skull & Bones (2018)

Met de naval combat uit Black Flag als basis maakt Ubisoft nu een opzichzelfstaande piratensimulator. Daarin draait alles om je schip, dat je als een RPG-personage steeds sterker kunt maken. Om de grotere koopvaardijschepen en vloten te kunnen overmeesteren, is strategische samenwerking met andere spelers/piratenschepen een must.



Sea of Thieves (2018)

In Sea of Thieves vorm je een crew met andere spelers om samen naar eilanden te varen, naar schatten te speuren en avonturen te beleven. De game is gemaakt door Rare en is rijk aan de humor, kleurrijke, tekenfilmachtige omgevingen en fantasievolle elementen die je kent van deze Britse developer, inclusief agressieve skeletten.

ALS BROODNODIGE VERVOLGEN UITBLIJVEN...

GAMES DIE HET WACHTEN BEU WAREN

'Waar blijft toch dat broodnodige vervolg op...', is een gedachte die vaak bij Sam opkomt. Maar gelukkig zien we steeds vaker games die de afwezigheid van bekendere franchises opvullen. En of het nou een 'spiritueel vervolg is op' of 'geïnspireerd door' (of gewoon jatwerk), Sam is super-blij met al die games die het wachten beu waren en besloten om het dan maar zélf te doen!

CASTLEVANIA → BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT!

Wat is het? Een iconische actieplatform franchise van Konami die gotische horror combineert met geweldige muziek, uitdagende bazen en (vaak) Metroid-achtig leveldesign.

Wat was de laatste? Castlevania: Lords of Shadow 2 (2014), maar dat was een God of War kloon. De laatste échte, goede Castlevania was Order of Ecclesia (2008).

Waar blijft het vervolg? Toen Konami begin 2015 stopte met het maken van 'echte' games betekende dat ook het einde van Castlevania. Toch zie ik licht aan het eind van de tunnel; Konami lijkt ietwat schaamtevol terug te willen keren naar AAA-gaming én de onlangs uitgebrachte Castlevania tekenfilmserie op Netflix was een groot succes.

Welke game was het wachten beu? ***Bloodstained: Ritual of the Night***. Igarashi, de man achter de laatste goede Castlevania games, zag de bui bij Konami al hangen en lanceerde in 2015 een zeer succesvolle Kickstarter om dan maar buiten z'n voormalige werkgever om, door te gaan met het maken van goede games. Bloodstained: Ritual of the Night is in alles Castlevania, met uitzondering van de licentie. Dracula zal er dus waarschijnlijk niet inzitten, maar alles wat je verder van de franchise gewend bent wel! Bloodstained komt begin 2018 uit.

Wacht, er is meer! Wie niet kan wachten op Bloodstained zal zich geen buil vallen aan ***Odallus: The Dark Call*** (2015) dat verdacht veel doet denken aan Castlevania III: Dracula's Curse. Ook ***Slain: Back From Hell*** (2016) heeft veel weg van old skool Castlevania, maar dan nóg moeilijker en met een duistere heavy metal saus. ***Salt & Sanctuary*** (2016) was bedoeld als 2D-adept van Dark Souls, maar speelt door z'n platheid juist meer weg als Castlevania: Symphony of the Night. Tenslotte wil ik nog ***Brave Earth: Prologue*** noemen dat al zeven jaar in ontwikkeling is, en ouderwetse Castlevania lijkt te combineren met Ninja Gaiden. Sick. Die game moet ergens dit jaar eindelijk uitkomen.



ADVANCE WARS → WARGROOVE!

Wat is het? Een simpele, charismatische en verslavende turn-based strategieserie van Nintendo, waarin twee (of meer) partijen vechten om dominantie.

Wat was de laatste? Advance Wars: Days of Ruin (2008). Geweldige game, maar wel een die z'n iconische, vrolijke sfeer ingewisseld had voor een saaie, grauwe post-apocalyptische look. Zonde.

Waar blijft het vervolg? De serie is in de afgelopen jaren volledig overschaduwd (lees: gekannibaliseerd) door de Fire Emblem reeks, die soortgelijke gameplay combineert met een fantasysetting en RPG-elementen. Nintendo ziet dus geen reden om nog in de Wars franchise te investeren, ondanks dat de twee franchises qua speelbaarheid toch aanzienlijk verschillen.

Welke game was het wachten beu? ***Wargroove*** (2017). Deze game ademt Advance Wars en ziet er zelfs bijna identiek uit. Het enige verschil is dat Wargroove middeleeuwse units gebruikt (ridders, ruiters, etc.) in plaats van moderne soldaten en tanks.

Wacht, er is meer! Ook het dit jaar nog te verschijnen ***Tiny Metal*** wordt een rechtstreekse ode aan Advance Wars en zal zelfs hedendaagse (cartoony) oorlogsvoering bevatten. Verder is er nog ***Warbits*** (2017), een degelijke Advance Wars kloon voor smartphones, met een uiterst gestileerde indie-look.



MEGA MAN & MEGA MAN X → SHOVEL KNIGHT!



Wat is het? Mega Man is de belichaming van het concept 'springen en schieten'. Mega Man X is zijn snellere, hardere tegenhanger, die ook walljumps en sprints kan uitvoeren.

Wat was de laatste? Heruitgaven daargelaten, waren Mega Man 10 (2010) en Mega Man ZX Advent (2008) de laatste.

Waar blijft het vervolg? Capcom heeft o.a. door het verkopen van DLC die al op de schijf stond de laatste tijd veel goodwill verloren. De druppels die de emmers van Mega Man fans deden overlopen, waren het cancellen van het langverwachte Mega Man Legends 3 en het veelbelovende Mega Man Universe. R.I.P. Mega Man.

Welke game was het wachten beu? ***Shovel Knight*** (2014). Deze ultra succesvolle indiegame is afgezien van het stuiter mechanic in vrijwel élk opzicht een ode aan Mega Man. De bazen, het leveldesign, de muziek... Shovel Knight ademt Mega Man en Mega Man X!

Wacht, er is meer! Mega Man-ontwikkelaar Keiji Inafune bracht vorig jaar ***Mighty No. 9*** uit dat expliciet bedoeld was als spirituele opvolger van Mega Man. De game werd gehaat vanwege z'n matige productiewaarden en lange ontwikkeltijd, maar qua gameplay is het een prima, moderne Mega Man.
De Gunvolt reeks is een stuk geliefder, en daarvan is ***Mighty Gunvolt Burst*** onlangs uitgekomen op de Switch. Tenslotte is er nog ***20XX*** (2014) dat de Mega Man X formule weet te combineren met het roguelike genre. Zeer de moeite waard.



F-ZERO & WIPEOUT → FAST RMX!

Wat is het? F-Zero is een raceserie waarin futuristische voertuigen met behulp van anti-zwaartekracht absurde snelheden bereiken. WipeOut voegt ook nog eens wapens aan die formule toe.

Wat was de laatste? F-Zero GX (2003) was niet alleen de laatste, grote F-Zero-game, maar ook het hoogtepunt van 't genre. WipeOut 2048 (2012) was de laatste in zijn reeks.

Waar blijft het vervolg? Ah, dé vraag van elke Nintendo fan. Om een lang verhaal kort te maken: het is te duur. F-Zero GX verkocht helaas niet genoeg om de hoge ontwikkelkosten te rechtvaardigen. Sindsdien is Nintendo huiverig om de serie te continueren. In het geval van WipeOut wil Sony eerst kijken hoe het onlangs uitgebrachte WipeOut: Omega Collection het doet, voordat ze gaan nadenken over een daadwerkelijk nieuw deel.

Welke game was het wachten beu? ***FAST RMX*** (2017) Deze game had nooit bestaan als Nintendo nog gewoon F-Zero games gemaakt had, want ontwikkelaar Shin'en heeft toegegeven dat ze met de serie begonnen zijn om dat gat op te vullen. Niet zo geweldig als F-Zero GX, maar zeker een heerlijke futuristische racer!

Wacht, er is meer! ***Redout*** (2016/2017) noemt zichzelf 'dé ode aan racemonsters als F-Zero en WipeOut', en qua snelheid en intensiteit is er momenteel inderdaad geen game die aan Redout kan tippen. Wie voornamelijk van WipeOut houdt, moet ***Formule Fusion*** (2015) eens proberen, want die game is in feite WipeOut met wat extra nadruk op tuning. Maar niet voordat je ***BallisticNG*** (2016) een slinger gegeven hebt, want niet alleen is die game specifiek gemaakt om de gloriedagen van WipeOut 3 te doen herleven, maar de game is ook helemaal gratis.



PROBEER OOK EENS DEZE HOMMAGES

OSU! (2007)
Een gratis hommage aan de *Ouendan* games en *Elite Beat Agents*, met een gigantische community die de game levend houdt en continu nieuwe muziek (lees: levels) toevoegt.

CURSED CASTILLA (2016) **& BATTLE PRINCESS MADELINE** (2018)
Heb je alle games van de *Ghosts 'N Goblins* serie uitgespeeld en wil je meer? Heb jij effe mazzel! Beide games zijn GNG-klonen in de beste zin van 't woord.

LASTFIGHT (2016)
Ah, *Power Stone en Power Stone 2*. Deze 3D-fighters slash partygames voor de Dreamcast waren hun tijd ver vooruit, en dat maakt het bestaan van Lastfight extra fijn.

PAPRIUM (Q4 2017)
Paprium (zie screen) is zo'n trouwe geestelijke opvolger van de geliefde beat'em up reeks *Streets of Rage*, dat de game zelfs specifiek gemaakt is voor de Sega MegaDrive. Dat klopt, Paprium is een MegaDrive game. Op een cartridge. Hup, naar zolder!



7 TIPS OM OPTIMAAL TE GENIETEN

HAAL ALLES UIT JE HDR-SCHERM

De doos is uitgepakt, je spiksplinternieuwe HDR-monitor staat te shinen op je bureau en de kabels zitten vast. Je bent er helemaal klaar voor... Maar toch blijft er iets knagen. Is dat vette scherm wel zo ingesteld dat je er optimaal van kan genieten? Met de nu volgende tips van Gamer.nl redacteur Wilbert Meetsma ben je daar in ieder geval zeker van.

1 Zet de helderheid van je scherm zo hoog mogelijk

High Dynamic Range, zoals de veelbesproken technologie voluit heet, draait om het verschil tussen het felste wit en het diepste zwart dat een monitor kan produceren. Als je tijdens het gamen de helderheid van je monitor op een veilige vijftig procent zet, haal je precies datgene onderuit wat een HDR-monitor onderscheidt van de rest. Zet de helderheid dus op de volle honderd procent. Zo spatten de kleurrijke beelden pas echt van het scherm.

Vanwege die enorme helderheid is het wel aan te raden om een donkere bureaubladachtergrond in te stellen, zodat je na het afsluiten van je game niet over de grond rolt alsof je getroffen bent door een flitsgranaat. Sommige hardwarefabrikanten hebben daarom ook opties aan hun monitoren toegevoegd om het ongemak van een té helder scherm te compenseren. De Samsung CHG70 heeft bijvoorbeeld een Eye Saver Mode, waarmee het beeld warmer en minder fel overkomt.

2 Controleer de instellingen van je tv

Als je op een televisie speelt met HDR-ondersteuning, dan heb je een goede reden om eens door de instellingen te snuffelen. Televisies verschillen van monitoren in de manier waarop ze een signaal verwerken voordat het op het scherm wordt weergegeven. In de praktijk komt dit neer op een hogere 'input lag'; dat wil zeg-







gen: een langere tijd tussen een druk op de knop en het resultaat op het scherm.
Veel televisies hebben er een handje van om bij het inschakelen van HDR ook automatisch een hele bak andere instellingen aan te zetten. Die moeten het beeld verbeteren, maar leiden eveneens tot extra input lag. Controleer dus of opties als 'Auto Motion Plus' of 'TruMotion' uit zijn voor de beste ervaring.

3 Controleer de game-instellingen

De meeste games vragen je bij het inschakelen van HDR om de helderheid precies te bepalen. Sla dit niet schouderophalend over, maar neem de tijd om dat goed af te stellen. Het helpt als je bekend bent met de specificaties van je scherm. Met name de maximale helderheid, gemeten in Nits of cd/m² is daarbij belangrijk.

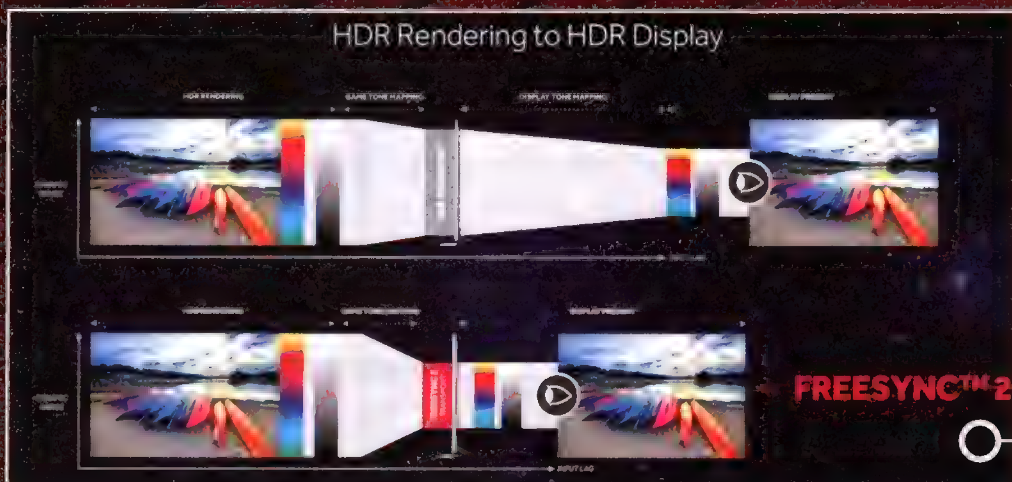
4 Speel in een gedimde ruimte

Als je wil genieten van een zo hoog mogelijk contrast, moet je in een pikdonkere kamer zitten. Da's logisch, toch? Nou, niet helemaal, want sommige schermen maken gebruik van een backlight om de kleuren op te laten lichten op het LCD-scherm. Als je dan in een te donkere ruimte zit, lijkt het alsof er licht door de zwarte vlakken heen lekt; iets dat ook wel 'backlight bleeding' genoemd wordt. Een beetje omgevingslicht kan dus geen kwaad.

5 Speel je op 4K? Sluit dan een displayport kabel aan

Een veelgehoorde klacht bij HDR-schermen is dat de kleuren maar niet de volle 10-bit halen. De gemene deler bij deze klachten is dat er wordt gespeeld op een 4K-resolutie en een verversingsnelheid van 60 Hz. Het probleem is de extra data die komt kijken bij een 10 bit-signaal. De meest gebruikte aansluiting is HDMI en de hardware van vandaag ondersteunt maximaal versie 2.0b. Zelfs al heb je hardware die 4K kan weergeven op 60 Hz én HDR ondersteunt, dan nog gaat het feest niet door vanwege de beperkte bandbreedte van HDMI 2.0b. Als je speelt met een televisie die alleen een HDMI-aansluiting heeft, zul je moeten wachten tot er een videokaart uitkomt met ondersteuning voor HDMI 2.1.





Houdt het daarmee op? Misschien niet. Als je de beschikking hebt over een zeer recente videokaart - de Nvidia GTX 1000-serie of AMD RX 500-serie - dan kun je het altijd nog met de DisplayPort aansluiting proberen. DisplayPort 1.3 en 1.4 zijn beide geschikt voor 4K, 60 Hz en HDR tegelijkertijd. Blijft de vraag of je scherm de aansluiting wel volledig ondersteunt. De handleiding geeft je het antwoord.

6 Zet FreeSync 2 aan

Deze tip haakt aan bij het eerdergenoemde probleem van input lag. FreeSync is een technologie van videokaartenfabrikant AMD, die ervoor zorgt dat beelden zo soepel mogelijk worden weergegeven door de verversingsnelheid van het scherm overeen te laten komen met de framerate van de game.
FreeSync: The Sequel is grotendeels gelijk aan deel een, maar dan met een mooie bonus voor HDR-schermen. Zoals gezegd hebben beeldschermen tijd nodig om het aangeleverde beeld te verwerken, met enige vertraging tot gevolg. Zelfs al zijn ze vlotter dan televisies, ook monitoren zijn kostbare milliseconden kwijt aan het vertalen van het signaal. FreeSync 2 laat dat werk over aan de videokaart, die daar veel sneller in is, zodat je minder last hebt van input lag. De voor dit artikel gebruikte Samsung CHG70 is een van de eerste monitoren met ondersteuning voor *FreeSync 2*.

7 Kalibreer je scherm

Tot slot een tip voor als je tijd over hebt. Om er echt zeker van te zijn dat je gamebeelden precies zo zijn als de ontwikkelaars het hebben bedoeld, kun je je monitor kalibreren. Voor de beste resultaten heb je gespecialiseerde apparatuur nodig, maar op basis van je eigen ogen kom je al een heel eind.
Laat de monitor een half uur aan staan om warm te lopen. Zorg ervoor dat je in een ruimte zit met niet te veel omgevingslicht - de zon direct op je scherm gaat niet helpen.
De makkelijkste methode is via Windows zelf. Open Alle Instellingen en ga naar Systeem. Daar kies je bij de instellingen voor Beeldscherm Geavanceerde Instellingen. Je kunt ook met de rechter muisknop op het bureaublad klikken om direct naar de beeldscherminstellingen te gaan. Vervolgens klik je op Beeldscherm Kalibreren en volg je de instructies.
Er zijn tevens meerdere websites die je kunnen helpen bij het kalibreren van je scherm. Sites als Online Monitor Test en The Lagom LCD monitor Test Pages gaan verder waar Windows ophoudt en geven je een goede indruk of je monitor z'n geld waard is. ✖


De HDR-technologie zoals beschreven in dit artikel, is getest op een Samsung CHG70 144Hz 1440p QLED Gaming Monitor

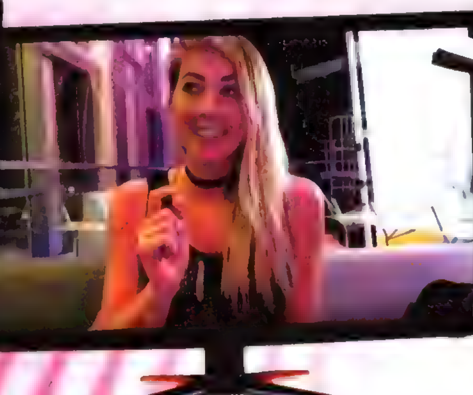
SHANNA, MATHIA EN DENISE

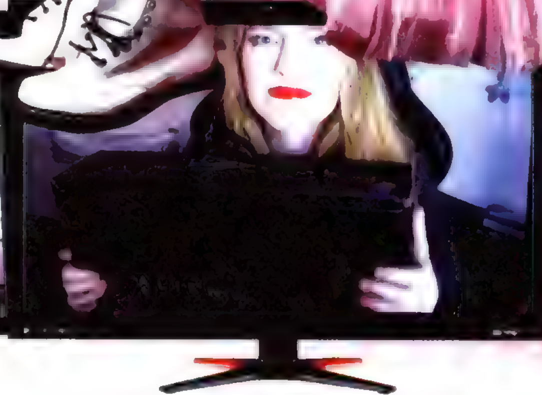
DE LADIES OF STREAMING



Het streamen van games is hot; elke dag zetten honderden Nederlanders hun stream aan om tienduizenden mensen te vermaken. Het merendeel van de streamers is man, maar de dames zijn aan een opmars bezig. En ze scoren over het algemeen beter dan de heren. Hoogste tijd dus om een paar van deze ladies aan het woord te laten.







In het begin was het live streamen van games vooral een mannending. Logisch, omdat hardcore gamers merendeels mannen zijn. De laatste tijd komen er echter steeds meer goede vrouwelijke streamers bij. Ook in Nederland. En niet alleen over de meer fantasy-achtige games die vrouwen volgens onderzoek vooral leuk vinden; er zijn meiden zat die gewoon GTA of Call of Duty spelen, en ook nog eens op een pittig niveau.
Een mooie aanleiding om eens met een paar van die vrouwelijke streamers te spreken over hun vak/hobby, hun succes en de vooroordelen ten opzichte van streamende dames.

TOEVAL

ShannaNina is een van de grootste streamsters (is dat wel een woord?) van ons land. Zo groot dat ze inmiddels een internationale carrière heeft.
Shanna begon eind 2013 met streamen. "Ik zat op dat moment in de put omdat mijn vader net was overleden, ik mijn baan had verloren, het uit was met mijn vriend en ik was ook nog eens gestopt met studeren. Ik zat daardoor depressief thuis en speelde alleen maar games. Tot ik Twitch en Justin.tv zag. Toen dacht ik: 'hé, dat kan ik ook weleens proberen!'
Mathia rolde ook min of meer per toeval in het streamen.
"Ik begon met streamen in 2014 omdat ik al een jaar bezig was met League of Legends maar domweg niemand had om mee te spelen. Mijn vriend zat weliswaar ook diep in LoL, maar hij had al vier vrienden waar hij mee speelde. Al snel kreeg ik wat kijkers en vervolgens berichten dat mijn stream positiviteit bracht en de kijkers opfleurde."
Ook Doornebuzz (Denise) begon in 2014.
"Ik begaf mij voor het eerst op Twitch door de populaire streamer Lirik. Iedere avond keek ik naar zijn gameplay, als ware het een tv-show. Geleidelijk aan stuitte ik op kleinere streams, waar het community gevoel veel sterker was. Dat trok mij heel erg. En dus besloot ik mijn eigen community te starten."

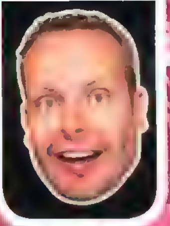
DE GAMES

De MOBA staat bij veel vrouwelijke streamers centraal in hun carrière.
Shanna: "Ik begon als fulltime League of Legends streamer. Toen ik dat een beetje saai vond worden, ben ik geswitcht naar Counter-Strike en daarna Hearthstone en Overwatch. Inmiddels speel ik eigenlijk alle games die ik leuk vind.
Daarnaast maak ik ook muziek op mijn kanaal. Ik zing, speel gitaar en piano voor mijn kijkers en heb een loop-station waarmee ik vaak zit te knutselen."
Ook Mathia rolde via LoL de streamwereld in.
Denise heeft wel wat andere voorkeuren: "Ik ben gek op games als Dark Souls III, De Sims 4, Horizon Zero Dawn en Life Is Strange, en een van de beste games aller tijden vind ik Dragon's Dogma."


Shanna: "Als vrouwelijke streamer moet je je dubbel zo hard bewijzen qua content."

JONGENS VS MEISJES

Jongens zijn anders dan meisjes, dat hebben we bij biologieles geleerd; is er daarom ook verschil tussen de content en de manier van streamen van mannelijke en vrouwelijke streamers?
Shanna denkt van wel: "Ik denk dat jongens met meer weg kunnen komen en per definitie serieuzer genomen worden. Als een jongen bijvoorbeeld opstaat en gek gaat lopen dansen, dan vindt iedereen het grappig. Maar als een meisje dat doet, denkt iedereen 'die showt haar lijf' of 'die wil gewoon aandacht'. Gelukkig is het nu beter dan vier jaar terug, vooral omdat er meer serieuze vrouwelijke streamers zijn.
Mathia: "Ik denk niet dat het verschil in content zo zwart wit is. Iedere streamer heeft z'n eigen originele content. Maar áls er al een verschil zou zijn, dan is het dat mannen zich vaker focussen op gameplay, terwijl vrouwen meer bezig zijn met entertainment."





Naam: Shanna Zwart
Twitch kanaal: twitch.tv/ShannaNina
YouTube kanaal: youtube.com/shannaninaplays



Naam: Mathia
Twitch kanaal: twitch.tv/mathia
YouTube kanaal: youtube.com/mathiatv



Naam: Denise Doornebosch
Twitch kanaal: (twitch.tv/doornebuzz)
YouTube kanaal: (youtube.com/user/DDoornebosch)

UITERLIJK

En wat vinden de drie dames van het stigma dat meiden alleen kijkers hebben omdat ze meiden zijn (oftewel omdat de mannelijke kijkers op hun uiterlijk afkomen)?

Volgens Shanna zit daar wel een kern van waarheid in. "Ik denk dat mannen sneller op een meisje klikken dat aan het gamen is, dan op een random gast met een baard (niks tegen baarden trouwens!). Hiertegenover staat wel dat je als meisje ontzettend veel trolls en gemene comments in je chat krijgt. Er is bijna elke stream wel iemand die een nare opmerking maakt over mijn uiterlijk of iets anders, en daar moet je dan maar tegen kunnen. Ook gaan veel mensen ervanuit dat je slecht bent in games, of dat je het alleen doet voor de aandacht/het geld. Dus ik denk dat je je als vrouwelijke streamer eigenlijk dubbel zo hard moet bewijzen qua content. En okay, uiterlijk is leuk, maar als mensen op je kanaal klikken omdat je een meisje bent, blijven ze echt niet een hele uitzending hangen als je behalve dat uiterlijk niets te bieden hebt.'

Mathia valt Shanna bij: "Het heeft in het begin zeker geholpen dat ik een meisje ben om meer viewers te krijgen. Maar ik heb nooit mijn vrouwelijke features gebruikt. Kijkers hou je alleen vast met goed entertainment. Dat is voor meisjes net zo belangrijk als voor jongens."

Denise reageert van de drie het meest heftig: "Ik vind deze veronderstelling erg lomp. Het is een logisch gevolg van een viewerbase die voornamelijk uit mannen bestaat. Dan concluderen mensen al gauw dat zij er enkel zijn voor je uiterlijk, terwijl guys óók voornamelijk mannelijke kijkers hebben. Ik hou mezelf niet voor de gek door te denken dat iedereen voor mijn stralende persoonlijkheid komt, maar met looks alleen kun je mensen niet entertainen. Dan kweek je een community van mensen die een oogje op je hebben. Dat vind ik niks, en dat werkt naar mijn idee beter op bepaalde andere websites."



Denise: "Met looks alleen kun je mensen niet entertainen."



Mathia: "Kijkers hou je alleen vast met goed entertainment. Dat is voor meisjes net zo belangrijk als voor jongens."

Is het echter niet zo dat vrouwelijke kijkers mede naar mannelijke streamers kijken omdat ze hen 'leuk/aantrekkelijk' vinden? Dus is er eigenlijk geen wezenlijk verschil?

Shanna knikt bevestigend: "Vast wel! Ik heb nooit bewust de keuze gemaakt om het ene kanaal boven het andere te verkiezen vanwege het uiterlijk van de streamer, maar ik denk dat er wel meisjes zijn die graag aandacht willen van een knappe man online!"

Ook Mathia ziet dit gebeuren: "Meisjes kijken ook naar jongens omdat ze die knap vinden. Vooral in de Nederlandse scene zijn er een hoop meisjes die hun favoriete streamer een berichtje sturen om te daten! Vraag maar aan de mannelijke Nederlandse streamers hoe ze hun vriendinnetje hebben leren kennen..."

INKOMSTEN

Meiden die streamen zijn dus in opkomst en een meer dan welkome aanvulling op het totaalaanbod. Maar kunnen ze er ook een beetje van leven?

Shanna knikt als enige: "Ik kan er nu al een kleine vier jaar van leven, maar om niet helemaal gek te worden doe ik er ook dingetjes naast. Niet per se voor het geld, maar omdat afwisseling voor mij erg positief werkt. Als je vier jaar thuis fulltime zit te gamen, kan het weleens een beetje veel worden. Ik presenteer daarom ook af en toe bij #FIRST en in Londen bij GinxTV.

Voor Mathia en Denise klinkt dit nog als een droom. Een droom waar wel hard aan gewerkt wordt.

Mathia: "Het streamen biedt mij op dit moment een onzeker inkomen waardoor ik dus een parttime baan in de sportschool nodig heb om mijn huur te betalen. Ik vind het niet leuk om afhankelijk te zijn van mijn stream inkomsten of ik boodschappen kan doen of niet. Nu ik er een baantje naast heb, kan ik alle inkomsten van mijn stream direct terug investeren in m'n stream, bijvoorbeeld met de aanschaf van nieuwe equipment of het opzetten van giveaways en het bezoeken van evenementen.

Denise kan er vooral leuke dingen van kopen. "Naast het streamen werk ik tevens als freelance host, maar ook daarmee kom ik (nog) niet tot een volwaardig inkomen. Een parttime baantje ernaast is belangrijk voor mij, maar het is moeilijk je los te trekken van je kanaal en minder te streamen. Mocht je geïnteresseerd zijn in een carrière als streamer, dan zou ik je aanraden het te combineren met een andere baan. Dan is de financiële druk minder, en kun je meer genieten." ✖



Nazi's afknallen, wie is er niet groot mee geworden? Graddus in ieder geval wel, en ofschoon Medal of Honor: Frontline niet zijn ontmaagding was (Wolfenstein knipoogt ondeugend), maakte EA's WWII-game destijds zwaar indruk op hem. Volgens onze Amsterdammer is het zelfs de meest sfeervolle shooter ooit!



GRADDUS Z'N GAME-MONUMENT

MEDAL OF HON

"And when he gets to Heaven,
to Saint Peter he will tell:
One more soldier reporting sir -
I've served my time in Hell..."

Toen ik vijf jaar oud was namen mijn ouders me mee op vakantie naar Normandië. Daar, tussen de eindeloze witte kruizen van de militaire begraafplaatsen, is mijn fascinatie voor de Tweede Wereldoorlog ontstaan. De omvang van de gevechten, de wreedheden van de nazi's, de heldenmoed van de geallieerden... Kippenvel. Sindsdien verslind ik films als Der Untergang en speel ik zelfs misbaksels als Turning Point en Hour of Victory, puur omdat ze zich tussen 1939 en 1945 afspelen. Gelukkig verschijnt er van tijd tot tijd ook weleens een góede WO II-game. Medal of Honor: Frontline bijvoorbeeld, dat tijdens de zomer van 2002 bij mij insloeg als een tapijtbombardement.

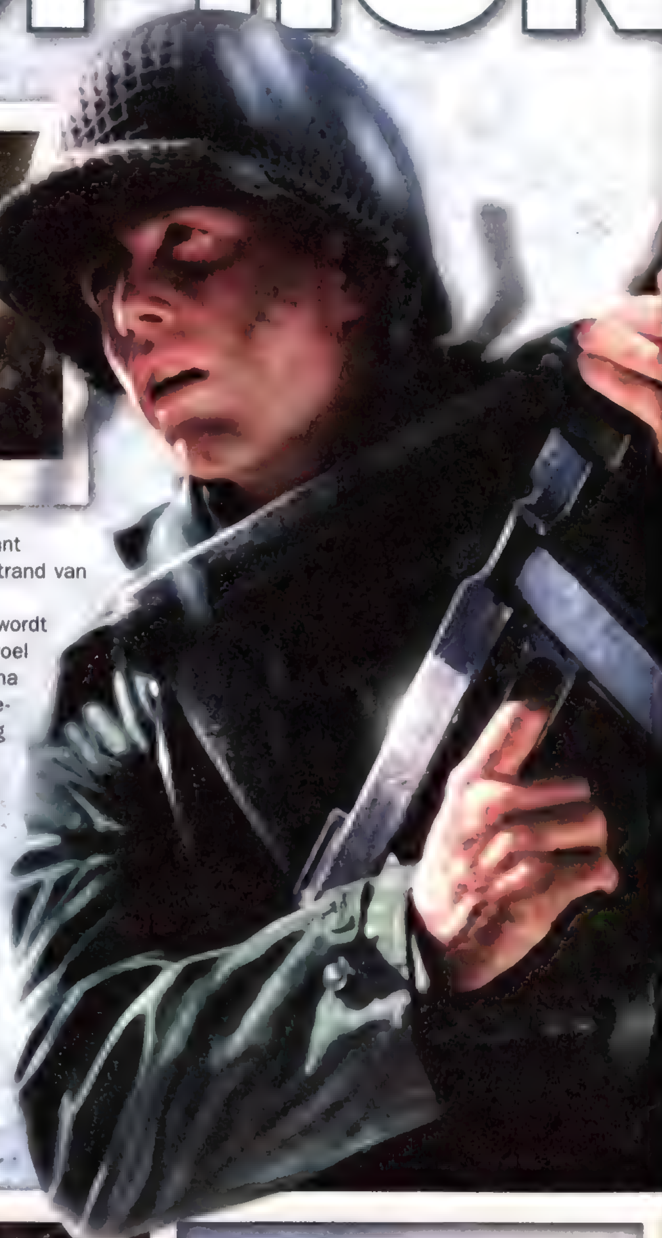
Eindelijk klaar!

Na drie keer de vijfde klas (Atheneum 5, nogmaals Atheneum 5 en vervolgens Havo 5) ben ik in juni 2002 ein-de-lijk klaar met die vreselijke middelbare school. De wereld ligt aan mijn voeten! Wat ga ik doen? Direct doorstuderen? Een jaartje werken? De vraag spookt nog altijd door mijn hoofd als ik op een dag de Free Record Shop binnenloop. Bij de ingang ligt Medal of Honor: Frontline, en ineens is mijn toekomst zo klaar als een klontje: ik ga in dienst!

Eenmaal thuis steek ik het schijfje zo snel als ik kan in mijn hongerige PlayStation 2. De eerste missie blaast me direct van de sokken. Het is de landing op D-Day, Operation Overlord en als luitenant James 'Jimmy' Patterson bestorm ik het strand van Omaha Beach.

> **"Ik durf zelfs te stellen dat ons landje nooit fraaier uit de videogameverf kwam dan hier."**





Links van me slaat een mortier in, rechts wordt een collega door MG42-vuur doorboord. Ik voel me duizelig. Raak in paniek. Ik dacht dat ik na het zien van Saving Private Ryan wel wat gewend was, maar holy fuck wat is zo'n oorlog intens als je er zelf in meevecht!

De lekkerste croissants

Voor veel mensen is het openingslevel meteen Frontline's hoogtepunt, maar ik ben het daar niet mee eens. Sure, zo actievol als op het strand van Omaha wordt het niet meer, maar de daadwerkelijke kracht van deze game schuilt juist in de wat rustigere missies. Lekker je eigen tempo bepalen en genieten van de fantastische sfeer.

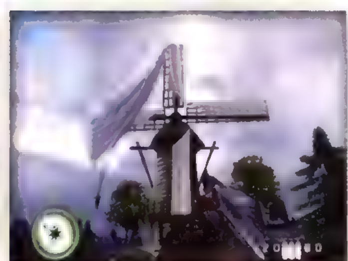
Neem Seaside Stowaway, dat zich vlak na de landing in Normandië afspeelt in een pittoresk Frans plaatsje, compleet met kerktoren (prima snipingpoint!) en een bak-









OR: FRONTLINE

ker die tot voor kort de lekkerste croissants van Cotentin en omstreken verkocht.

De moffen zitten als ratten in de val. Met mijn M1 Garand achtervolg ik ze door de smalle steegjes en straatjes. Peng-pang-poef... Hun doodskreten zijn bijna net zo bevredigend als het iconische 'mein leben!'. Maar dan: een tank! Gelukkig heb ik net een stel stielhandgranaten 'geleend' waarmee het ding in duizend stukken uiteen knalt. De rest van het level is als een toeristische tour; even voel ik me weer dat jochie van vijf, dat vol verwondering de bitterzoete grandeur van de oorlog opsnuift.

Nederland

Maar het wordt nog beter. Een groot deel van Medal of Honor: Frontline is namelijk gesitueerd in Nederland! Ik durf zelfs te stellen dat ons landje nooit fraaier uit de videogameverf kwam dan hier, al doet de briefing voorafgaand aan de missie anders vermoeden: je wordt gedropt buiten het stadje 'Kleveburg' en moet op zoek naar een spion genaamd 'Gerritt'. Inderdaad, met dubbel t; tyyypisch Nederlands...

Anyway, zodra het level start ben je alle ellende vergeten. De prachtige soundtrack, ingezongen door een orkest van tachtig man, raakt voortdurend de juiste snaar maar het is vooral die oerhollandse klompenvibe die de show steelt. Zo is een van je maatjes met zijn parachute op een *hihi* molenwiek terecht gekomen. Net als je hem wil helpen, blaffen de Duitsers 'm door z'n kop! Ze zijn hetzelfde van plan met de plaatselijke bevolking, maar tegen Jimmy Patterson en zijn trouwe Thompson hebben ze simpelweg geen kans...



"Je ervaart de dingen pas echt als je af en toe eens stilstaat om die shit goed op je te laten inwerken. Iets wat Frontline als geen ander begrijpt."

Geitenkamp

Het level over de slag om Geitenkamp (Yard by Yard) is mijn favoriet. Het is echt alsof je door een door Duitsers bezette buitenwijk van Arnhem loopt. Alles klopt: van de architectuur tot aan het gezin dat nét aan hun avondeten begint als jij naar binnen banjert: '*Wat komt u doen?!?*'.

Ik mis die details vandaag de dag. Het lijkt alsof shooters steeds sneller, heftiger en spectaculairder moeten, terwijl je dingen pas echt ervaart als je af en toe eens stilstaat om die shit goed op je te laten inwerken. Iets wat Frontline als geen ander begrijpt.

Re-release

Medal of Honor: Frontline is een traditionele shooter. Dat wil zeggen: geen regenererende gezondheid, en zelfs geen checkpoints. Persoonlijk vind ik dit geweldig - je moet voortdurend alert zijn, elk foutje is dodelijk. Ik begrijp echter dat de game daardoor niet voor iedereen is.

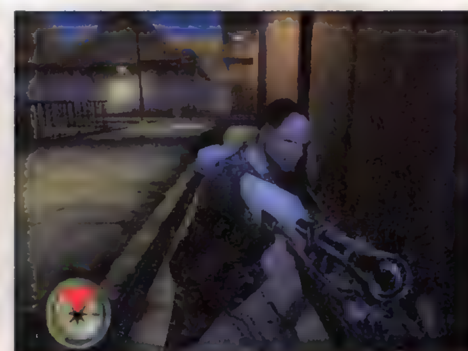
Ook de controls kunnen anno 2017 gedateerd aanvoelen, zeker op de PlayStation 2 waarbij je vreemd genoeg moet strafen met de R1- en L1-knoppen. Wil je dit Game-Monument dus een kans geven, speel dan de re-release die ooit bij Medal of Honor: Warfighter zat en voor een tientje in de PS3 Store staat. Deze heeft normale besturing, opgepoetste graphics en zelfs een bijzonder uitdagende, vermakelijke Platinum Trophy.

Meest sfeervol

Laatst vroeg ik mijn collega's wat zij het beste gamejaar ooit vinden. Hun antwoorden liepen uiteen van 1998 (Zelda: Ocarina of Time) tot 2007 (o.a. Mass Effect en Super Mario Galaxy). Eigenlijk valt voor elk van die keuzes wel wat te zeggen. Toch, stiekem had ik gehoopt dat iemand 2002 zou noemen. Een onderschat jaar, dat met The Elder Scrolls III: Morrowind en Grand Theft Auto: Vice City al twee keer een door mij geschreven Game-Monument opleverde.

En nu komt daar dus een derde bij, want Medal of Honor: Frontline is dan wellicht niet de béste shooter ooit, het is zonder twijfel de meest sfeervolle... ✖





OH, SHIT! WAT WILLEN WE NU?

WAT TE KIEZEN ALS DOELWIT NA METROID PRIME 4?

Paniek bij Nintendo fanboys! Leuk en aardig dat Metroid Prime 4 is aangekondigd, maar op deze manier is er straks helemaal niks meer om over te zeuren. Geen zorgen jongens, Simon dook de geschiedenis van Nintendo in en verzamelde een paar mooie doelwitten voor jullie.

Gamers smeken graag om dingen. Voornamelijk dingen die ze allang niet meer hebben gehad. En als ze eenmaal gezamenlijk een doelwit hebben gevonden, dan is de schreeuw om zo'n game ook vaak van lange duur en in elk hoekje van het internet te horen. Zoiets hoeft verder niet logisch te zijn, hoor. Denk aan die keer dat iedereen jarenlang een nieuwe Kid Icarus game eiste. Die wens was gebaseerd op een poepgare 8-bit game uit 1986 die door maar twee mensen en een koe gespeeld was. Maar ineens 'moesten en zouden miljoenen gamers een vervolg hebben want... uuuh... redenen!'. Enfin, tijd voor een nieuw doelwit. Hier volgen de opties.

SATELLA WALKER

Het wordt niet veel obscuurder dan Satella Walker, wat deze game meteen een uitstekend doelwit maakt. Want hoe interessant klink je wel niet als je hier een vervolg op wil? Verder heeft niemand een idee waar het over gaat, want het kwam medio jaren '90 uit op de Satellaview, een soort bak onder je Super Nintendo die één uur per dag verbinding maakte met een Nintendo-satelliet en tijdens dat uurtje dan bijvoorbeeld demo's kon downloaden. Een fenomeen dat eigenlijk een eigen reportage verdient, maar we houden het hier gewoon even bij Satella Walker.

De game heeft een beetje dezelfde grafische stijl als Earthbound en je wordt gevolgd door een klein satellietje - en daar houdt het ook wel op met de beschikbare kennis. Wat Nintendo hiermee moet doen? Niemand die het weet, dus je kunt roepen wat je wil, dat is ook wel weer een voordeel. Vergeet trouwens niet om deel 3 te vragen, want er bestaat al een directe (minstens even obscure) opvolger.





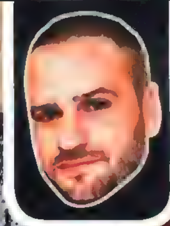


ICE CLIMBER

Dit is er eentje in de categorie Kid Icarus. In 1985 kwam de game Ice Climber uit voor de NES. Echt een baggergame eerste klas, die slecht bestuurde, frustreerde en net zoveel ziel had als een stoeptegel. Maakt verder niet uit, want nadien had niemand het er meer over.

Totdat Super Smash Bros. Melee in 2001 de hoofdpersonages uit Ice Climber aan zijn cast toevoegde. Ineens had iedereen een zogenaamd 'Ice Climber vroeger zwaar vaak gespeeld' en ineens was dat 'echt een zwaar vette game' waar dan 'per se een vervolg op moet komen want ik snap echt niet dat Nintendo deze briljante franchise laat liggen omfg zo dom'. Dus ja, net als Kid Icarus. Dat Nintendo overigens daadwerkelijk terugbracht en toen door drie mensen gekocht werd. Groot succes.

Dat gezegd hebbende: de roep om een Ice Climber game is al een beetje hoorbaar en met een klein duwtje in de goede richting kan dit De Grote Nieuwe Collectieve Wens worden. Gebaseerd op om precies te zijn echt helemaal niks, maar hé, ik zei al dat logica hier niet van toepassing is, toch?



STAR TROPICS



In principe heeft Star Tropics een streepje voor op een aantal andere hier genoemde games omdat het origineel daadwerkelijk een prima game was. Denk een beetje aan Zelda, een beetje aan een RPG, maar vooral aan die typische 8-bit actie van toen.

We volgen Mike, die op een eiland belandt en daar met zijn jojo allerlei tripjes maakt en vijanden in kerkers te lijf gaat. Dat was destijds best tof, net als dat het vervolg Zoda's Revenge best tof was. Maar de voornaamste reden dat deze game het verdient om teruggebracht te worden, is toch wel de creativiteit in de handleiding. Ergens in de game had je een code nodig om verder te komen. Om die code te krijgen, moest je een specifieke pagina uit de handleiding in een bak water leggen zodat de code zichtbaar werd.

Na Breath of the Wild (vooral met de Eventide Island quest in het achterhoofd) heeft Nintendo best wat bouwstenen liggen voor een gruwelijke terugkeer van Star Tropics.

F-ZERO

Dit is het meest voor de hand liggende doelwit van de hele lijst omdat A) F-Zero daadwerkelijk een extreem briljante franchise is en B) Nintendo allang niet meer iets vergelijkbaars heeft uitgebracht.

We zagen F-Zero voor het laatst in 2003 met F-Zero GX op de Gamecube, en die game is wellicht ook wel het probleem. Misschien moet ik dat effe anders zeggen: het feit dat die game perfect is, is wellicht het probleem. Miyamoto heeft al vaker aangegeven dat Nintendo alleen een nieuwe game wil maken als het echt iets toe kan voegen aan de formule. Maar desgevraagd kan hij niet bedenken wat er nog toegevoegd zou moeten worden aan F-Zero. Okay, Miya, heel nobel van je, maar wij vinden nieuwe banen, een release op de Switch en precies dezelfde belachelijke snelheid al toevoeging genoeg hoor. Breng het!

WARIO LAND

Ook geen slechte optie: dromen van een nieuwe Wario Land game. Waar is Wario nu? Verstrikt geraakt in een van zijn vele minigames of experimentele dingen? Is leuk, maar vergeet niet dat deze gierige guy ooit groot is geworden als platformheld in zijn eigen games.

We zien wel waar het mis is gegaan hoor, want de laatste poging op de Gamecube (met Wario World) was een beetje halfbakken met meer actie dan platformplezier en daarna werd WarioWare zo'n immens succes dat Nintendo 'm liever in dat straatje blijft trappen.

Maar wij zijn Nintendo niet. En wij mogen dromen en zeuren over titels die misschien nooit komen, daarom zijn we gamers. En als gamers kunnen we onze pijlen zomaar richten op een nieuwe Wario Land game. De tijd zal het leren...

WAVE RACE

Weet je waarom er nooit een vervolg is gekomen op het in 2001 verschenen Wave Race: Blue Storm? Nee? Oh, ik ook niet. Daar is ook geen enkele reden voor te bedenken, want Wave Race: Blue Storm was behoorlijk goed en diens voorganger Wave Race 64 was met recht een instant klassieker.

Misschien valt dit wel in hetzelfde straatje als F-Zero; dat Miyamoto niet weet wat er nog aan toe te voegen valt. Best een domme reden eigenlijk als je er zo bij nadenkt. Maar goed, als je twee keer per jaar een nieuwe Mario Kart uitbrengt, dan zou je toch zeker één keer per tien jaar een nieuwe Wave Race kunnen uitbrengen? Make it happen mensen die op het internet heel hard en onophoudelijk roepen dat ze een nieuwe game willen. Make it happen. ✖









OP NAAR
27 JULI 2001

SAMUEL REVANCHEERT ZICH MET...

MAX PAYNE

Ook tot zijn eigen verbazing speelde Samuel nog nooit een van de legendarische Max Payne games. Hoogste tijd dus om revanche te nemen, want dat smetje moet onderhand weleens een keertje worden weggepoetst!

Max Payne is een van die franchises waarvan ik niet snap dat ik me er nooit eerder in heb vastgebeten. Toen ik meer dan een decennium geleden op de PC van een vriend wat uurtjes van Max Payne 2: The Fall of Max Payne mocht spelen, realiseerde ik me namelijk meteen dat deze serie helemaal in mijn straatje paste. Een duister film noir sfeertje? Onvervalste third-person shooteractie? Inventief én intuïtief gebruik van slow-motion die de game uniek maakt en extra veel stijl geeft? Shit, voor zulk spul mag je me zelfs overdag wakker maken.

De voornaamste reden dat Max en ik toch nooit eerder een relatie waren aangegaan, is omdat ik het idee had dat zijn games typische PC-titels waren, en dat ik die als consoleman dus niet optimaal zou waarderen. Maar ja, ook toen deel 3 op Xbox 360 en PS3 uitkwam, was ik om een of andere reden niet van de partij.

Dus waag ik me pas nu, in 2017, eindelijk écht aan Max Payne, door de game te spelen waar het allemaal mee begon (althans, de PS4-heruitgave van de gehate, blijkbaar technisch inferieure PS2-port ervan - als dat maar goed gaat).

HOLLYWOOD

Nou, ik ben dus overduidelijk zestien jaar te laat, want godallemachtig, wat een meesterwerk is dit! Max Payne is zelfs op twee manieren een klassieker: als revolutionaire third-person shooter én als goed voorbeeld van hoe je een cinematografische ervaring creëert zonder je identiteit als videogame te verliezen. En vooral dat laatste wil ik benadrukken, want waar filmische games tegenwoordig groots inzetten op dure cutscenes en 'interactieve' filmpjes waarbij je met behulp van QTE's de illusie moet krijgen dat je iets uitvoert, weet Max Payne dat 'Hollywood' voornamelijk een gevoel is. Een sfeer. Een je ne sais quoi.

Je game laten aanvoelen als een Hollywoodfilm betekent in ieder geval níet dat het dus voor een groot deel moet bestaan uit filmpjes, en Max Payne weet dat. Toch voelt Max Payne als een neo noir film; een die geregisseerd is door John Woo, geschreven door Shane Black, gechoreografeerd door The Wachowski's en geïnspireerd door bijvoorbeeld The Usual Suspects.

WRAAKLUST

Waar Max Payne deze Hollywoodsfeer wél mee weet neer te zetten? Nou, met behulp van een duister kleurenpalet, een vlijmscherp script, een iconische soundtrack en verhalende 'tussenfilmpjes' die eigenlijk meer doen denken aan comics en visual novels. Stilstaande plaatjes dus, waarmee Max Payne heel goed weet wat het wil laten zien, maar ook wat het níet wil laten zien en wat het de speler zelf wil laten beleven.

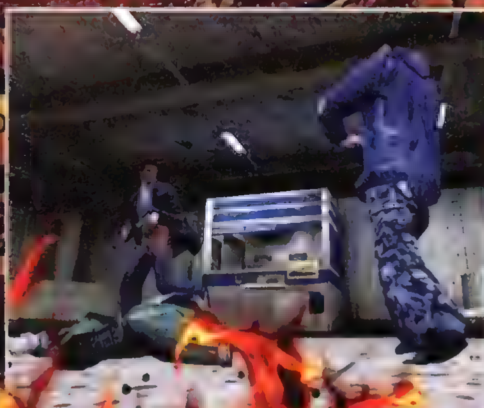
Want dat vind ik nog wel het allerfijnst aan deze game: de presentatie en het verhaal zitten de gameplay niet in de weg. Max Payne is wellicht een interactieve film noir, maar het is voornamelijk een rasechte videogame; een keiharde third-person shooter.

Het verhaal is meeslepend en briljant geschreven, maar het dient voornamelijk als motivatie om de criminele onderwereld van een verdorven metropool helemaal naar de Filistijnen te knallen.

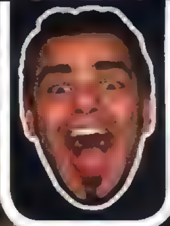
En, fuck man, knallen zul je! Of

> "Actievolle gameplay en Hollywoodachtige presentatie smelten samen alsof ze altijd voor elkaar bestemd zijn geweest."















je nou een deur opent en direct met een shotgun iemands middenrif volledig desintegreert, of om een hoekje duikt en met dubbele uzi's een stortvloed aan kogels creëert om een groepje gangsters mee te doorzeven; het knallen verveelt geen seconde. De kogels hebben impact, de schoten klinken heerlijk en door de onvergeeflijke moeilijkheidsgraad (en de blinde wraaklust van het personage) is elke kill een uiterst bevredigende.

ZONDER COMPROMIS

Al die keiharde actie was uiteraard lang niet zo lekker geweest zonder het gebruik van slow-motion. De beste momenten in Max Payne zijn dan ook die momenten waarbij de tijd vertraagd wordt op het moment dat je, á la Chow Yun-Fat in Hardboiled, wegspringt om schoten te ontwijken terwijl je op de vijand terugschiet. Vanuit een gameplaystandpunt is het natuurlijk ontzettend handig (en verslavend) om in real-time op vijanden te kunnen richten terwijl zij wél gewoon het slachtoffer zijn van de slow-motion, maar ook esthetisch is het perfect: slo-mo maakt actie immers ook dramatischer en meer over de top. En daarmee komen we weer bij die heerlijke synergie tussen actievolle gameplay en Hollywoodachtige presentatie; twee elementen die in de meeste games vechten om aandacht, maar die in Max Payne samensmelten alsof ze altijd voor elkaar bestemd zijn geweest.

Max Payne is dus geen klassieker omdat het knallen in slow-motion zo goed werkt, of omdat het zonder compromis een naargeestig verhaal vertelt over een rechercheur die wraak neemt na de dood van zijn vrouw en kind. Nee, Max Payne is legendarisch omdat het een wraakverhaal is dat versterkt wordt door de heerlijke gameplay en andersom. Hulde.

DROOMSEQUENTIE

Is de game verouderd? Qua speelbaarheid nauwelijks; Max knalt zo lekker weg dat je vergeet dat de game zestien jaar oud is, en grappig genoeg helpt de slow-motion ook met het bijstellen van de relatief losse besturing.

Natuurlijk kun je zien dat de game een dikke twee generaties geleden uitkwam met z'n ruwe polygonen-look, maar... op een of andere manier draagt de lelijkheid en veroudering van de graphics juist bij aan de nare, duistere onderwereldsfeer die de game zo onvergetelijk maakt. Zie ook het simpele leveldesign: de duistere, nauwe, grijze, goedkoop gemaakte gangen zijn claustrofobisch en eentonig, en dat werkt in deze context geweldig!

Het enige wat niet (meer) werkt, zijn de speelbare droomsequenties waarin bijvoorbeeld een bloedspoortje gevolgd moet worden zonder van het level af te vallen. Dat is irritant, frustrerend en ook een van de weinige momenten waarop het verhaal wél in de weg van de game komt te zitten.

Maar verder is Max Payne een haast perfect meesterwerk. Ik bedoel; de game is verdomme zo goed dat ik de meeste minpunten ervan juist heb ervaren als sfeervolle, charmante stijlfiguren in plaats van als irritante beperkingen!

Deze game citerend: 'Je komt erachter dat Vrouwe Fortuna eigenlijk gewoon een hoer is, en dat je geen enkele cent op zak hebt.' Verdomme man, dat ontstijgt Hollywood gewoon. Ik denk dat ik deeltje 2 en 3 ook maar effe ga spelen! ✖

Game: Max Payne
Release: 27 juli 2001
Reden van niet spelen: Simpelweg nooit aan toegekomen. Bovendien leek het me destijds voornamelijk geschikt als PC-game en minder als consoletoppertje.
Verouderd? Technisch en visueel natuurlijk wel; al heeft dat voornamelijk te maken met de toen populaire maar ontzettend slecht verouderde polygonen-look. Qua pure speelbaarheid heeft Max Payne echter weinig ingeleverd, ondanks dat de besturing wat losjes en slordig aanvoelt.
Aanrader? Jazeker. Qua gameplay zijn de vervolgen vast betere, verfijndere games, maar qua sfeer, verteltechnieken en rauwe film noir heerlijkheid is deze eerste Max Payne een ongekend meesterwerk.

2001
SCORE **92**

Max Payne is zonder twijfel dé actietitel van het jaar. Stijlvoller, bruter en innovatiever dan dit zien we het voorlopig niet.

2003
Release Max Payne 2: The Fall of Max Payne

2003
Release Max Payne GBA

2012
Release Max Payne 3

2017
SCORE **90**

Max Payne is hard, intens, moeilijk en duister, en dat zijn kwaliteiten die zelfs na zestien jaar nog recht overeind staan. Het heeft een zeldzaam soort authenticiteit en integriteit, en weet precies hoe je Hollywood moet eren zonder te vergeten dat 't in hart en nieren een godvergeten videogame is.

WIE PAKT DE TITEL DIT JAAR?

KONING FIFA 2017

Gekibbel over slappe pookjes, oneerlijk gebalanceerde teams en dat ongrijpbare fenomeen 'momentum'... Yep, het is weer zover: Graddus en Tjeerd dagen elkaar uit in FIFA en de emoties lopen hoger op dan ooit. Wie kroont zichzelf dit jaar tot Koning Voetbal?



He Tjeerd!



Wat up, Gradje?



Verveel jij je ook zo, deze zomer? Geen clubvoetbal, geen Champions League en zelfs geen EK of WK om die verschrikkelijke leegte op te vullen...



Ik moet zeggen dat ik het voetbal wel mis. Afgelopen seizoen maakte Ajax me sinds heel lang weer heel blij. Okay, ze strandden in de finale (gelukkig wel tegen mijn andere favoriete club Manchester United) maar man, wat heb ik genoten. Het is een groot gemis dat we geen lekker toernooi hebben deze zomer.

DE GERESERVEERD VOOR GRADDUS-CUP



Weet je wat: ik heb een idee. We maken gewoon ons eigen toernooi! En we noemen het: het-belangrijker-dan-het-EK-en-WK-opvulling-tegen-de-lege-voetbalzomer-koning-van-de-PU-redactie-FIFA-2017-toernooi!!! Catchy, niet?



Uitstekend plan! Maar... die titel? Er mist iets denk ik, de mensen weten zo denk ik niet echt wat ze kunnen verwachten. Kunnen we het niet een beetje verduidelijken?



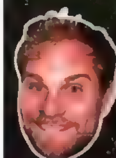
Vooruit. De *Gereserveerd voor Graddus Cup* dekt de lading ook aardig. Wat doen we als opzet? WK-vorm? Dan neem ik Argentinië en als B-team de U.S.A.



Een WK lijkt me uitstekend, dan hebben we daar tenminste nog een beetje van geproefd nu Oranje dat niet meer gaat redden. Ik kies Spanje als hoofdteam en Tsjechië als B-team. Weet je trouwens zeker dat je dit wil? Je kunt nog terug hè?



Praat je nou tegen jezelf? Anyway, ook al heb jij overduidelijk de betere teams, is die titel natuurlijk voor mij... Wat?!?!? Ik zit in poules met o.a. België, Brazilië en ehm... Manchester United, terwijl jij ploegen als Hongarije, Canada en China loot??? Volgens mij heb ik ook de controller met dat vettige pookje. En schijnt de zon nou op mijn helft van het scherm? Pfff, als ik nú nog win...



Ach, probeer je maar weer in te dekken. Mij hoor je ook niet dat ik in de poule zit met Portugal, de Europees kampioen! Laten we maar beginnen, want de mensen willen spektakel zien, en dat ga ik je geven, met België tegen jouw Argentinië!



De 'Gereserveerd voor Graddus-Cup' dekt de lading ook aardig.



Ik win gewoon met 1-0. Wat de fuck Tjeerd, nu al aan het choken?



Negen wedstrijden, waarvan er twee gelijk eindigen, ik er zes win en Tjeerd maar één!




Piqué, Iniesta en Diego Costa verliezen van een stel stukadoors...


Ik heb nu al zoveel spijt van deze middag...


Dit had niet mogen gebeuren, onderschatting is mijn ondergang gebleken.

ALLEMAAL TACTIEK



Ja hoor, daar heb je het gedonder al: 0-1 achter. En dat terwijl ik gewoon veel beter ben! Met die 1-1 eindstand ben ik dan ook zeker niet tevreden. Zucht, en nu met U.S.A. tegen Manchester United... Hahahahaha, ik win gewoon met 1-0. Wat de fuck Tjeerd, nu al aan het choken?



Dit is allemaal tactiek. Ik laat je denken dat je me kunt hebben, en dan sla ik genadeloos toe! Vergis je niet, je hebt hier te maken met de enige originele FIFA-connaisseur van Power Unlimited. Ik speel het spel dubbel, enerzijds met de controller, anderzijds met mijn tegenstander.



Okeeeee... En die bloedeloze 0-0 tijdens Spanje-Portugal of *proest* 0-2 pakkie van Canada krijgen met Tsjechië hoort zeker ook bij je tactiek? Nee Tjeerd, ik denk dat er iets anders aan de hand is: je bent gewoon een verschrikkelijk slechte FIFA-speler die zichzelf hilarisch genoeg flink overschat! Zielig gaan doen helpt ditmaal trouwens niet. Ik gun je echt geen pity-overwinning :-)



Dit is dus precies wat ik bedoel. Je praat weer te snel en gaat zomaar met 5-0 de boot in met China tegen Tsjechië! Wat is er Graddus... waarom ben je zo stil? Heb je je verslikt in je pookje? Verreweg de meest eclatante overwinning in onze historie ooit staat op mijn naam, en dat beteuterde gezicht van jou heeft nu al dit WK voor mij gemaakt!

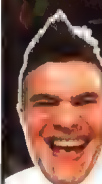
PYRRUSOVERWINNING



Hahaha mooi Tjeerd, hoe je je wanprestatie probeert te maskeren achter een pyrrusoverwinning op het slechtste team in de game. De kille feiten zijn echter schokkend: je komt met allebei je teams niet voorbij de poulefase (terwijl Tsjechië toch echt bij China en Canada zit), en gaat nu zelfs 4-1 de boot in met Spanje tegen Hongarije. Yep, Piqué, Iniesta en Diego Costa verliezen van een stel stukadoors... Er zou een nieuw woord voor je geknoei moeten komen, want gênant dekt de lading niet.



Okay, je hebt gelijk, ik moet eerlijk toegeven dat ik je een beetje heb onderschat. En wat dat betreft is Hongarije - Spanje een mooie metafoor voor deze middag: niemand verwacht dat pure klasse zo ten onder kan gaan tegen iemand die eruitziet als een Hongaarse stukadoor. Man, ik baal echt als een stekker, dit had niet mogen gebeuren, onderschatting is mijn ondergang gebleken. Shit, shit, shit... Deze uitslagen ga ik weer lang terughoren. Laten we meteen een afspraak maken voor september, met een verse game!



Verse game? Bedoel je PES ofzo? Want daarin ben je al helemáál kansloos. Misschien is iets met een grotere geluksfactor, zoals Mario Kart of Mens Erger Je Niet beter voor je. Dan wordt het misschien nog spannend. Want laten we de feiten nog effe onder ogen zien: negen wedstrijden, waarvan er twee gelijk eindigen, ik er zes win en jij maar één! Totale doelsaldo: 14 - 7... Het moge duidelijk zijn: ik ben Koning Voetbal 2017. En met zo'n overmacht, eigenlijk gewoon de Keizer.

MALE CHAUVINIST PIGS

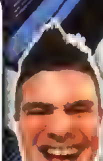
Hoewel beide heren zich opstellen als male chauvinist pigs door te stellen dat er dit jaar geen EK of WK-voetbal was om van te genieten, weten wij wel beter!!!



SPIJT



Ik heb nu al zoveel spijt van deze middag. Eigenlijk hoor ik nu te zeggen dat ik ondanks deze afgetekende nederlaag, tóch aanknopingspunten zie in m'n spel, hé? Bah... Wat een kutgame!



Ach, niet getreurd Tjeerd. Je hebt dan wellicht het meest rampzalige toernooi ooit achter de rug, het kan altijd erger: weet je dat Feyenoord bijna twintig jaar op een kampioenschap moest wachten? En Leicester City 133 jaar? Wat dat betreft doe je het helemaal zo slecht nog niet... *muhahaha*



Grrrmbl...

VAN GOEDKOOP PROGRAMMEERWERK TOT SUCCESVOLLE GAMES

INVASIE UIT HET OOSTEN

Het Westen is voor velen de grootmacht als het gaat om het ontwikkelen van games; daar komen de échte triple A-games vandaan. En Azië is aan een ijzersterke comeback bezig. Maar er is nog een regio die het goed doet, terwijl weinigen dat maar doorhebben: Het Oostblok.

Oost-Europa was ooit de plek waar Westerse studios hun 'saaie programmeerwerk' naartoe stuurde. Waarom dure westerse arbeidskrachten verkwisten aan het simpele invullen van levels als je het ook goedkoop in een 'sweatshop' in Bulgarije of Servië kan laten doen?
Maar er is iets aan het veranderen; Oost-Europa is klaar met dit soort hand- en spandiensten. Het heeft ambitie en wil zelf grote games maken. Het Poolse CD Project Red is het beste voorbeeld van deze dadendrang. Hun Witcher serie mag zich inmiddels absolute koning van het RPG-genre noemen. Of neem het Tsjechische Bohemia Interactive of het Wit-Russische Wargaming. Beide partijen hebben de laatste jaren op geheel eigen wijze een enorme online community aan zich weten te binden. Hun aanpak staat nu model voor veel Westerse developers.

GOEDKOPE PROGRAMMEURS

Oost-Europa is momenteel booming als het gaat om het maken van coole games. En het bizarre is dat deze ontwikkeling feitelijk te danken is aan het communistische verleden en de vroegere overheersing in deze landen door de Sovjet-Unie. Omdat de economie in deze staten na de val van De Muur in elkaar flikkerde, werden arbeid en werkruimte insane goedkoop. Daartegenover stonden de opleidingen die in het voormalige Oostblok op een zeer hoog niveau lagen en dat ondanks de economische malaise ook bleven. Daardoor wemelt het daar van de uitermate kundige programmeurs.
Deze mix van goedkope, hoogopgeleide werknemers en cheap-ass bedrijfsruimte zorgde ervoor dat de studio's als paddenstoelen uit de grond schoten.



weetje • weetje
Wist je dat Ubisoft al vier studio's heeft in Oost-Europa: Kiev, Sofia, Boekarest en Belgrado? In totaal werken er tweeduizend man.

PROZAC

Waar deze studio's dus eerst vooral werden gebruikt om het 'vieze programmeerwerk' van Westerse studios op te knappen, daar begonnen steeds meer partijen ambitie te tonen en eigen games te maken. Games die niet alleen goed waren, maar ook duidelijk anders dan hun Westerse equivalenten.
Het donkere, vaak wat pessimistisch karakter van de Oost-Europeaan sijpelde duidelijk door in games als S.T.A.L.K.E.R. (2007) van GSC Game World uit Oekraïne en het Russische Pathalogic (2005). Prachtige games waarvan de laatste onlangs als frisse HD Remaster is heruitgebracht, maar waar je na het spelen ervan nog steeds aan een pilletje Prozac toe bent.
Maar depri of niet depri, er kwamen steeds meer fans bij. Fans van deze duistere, vaak apocalyptische stijl, maar vooral fans van het feit dat de Oost-Europese studio's vaak origineel en kwalitatief ijzersterk werk leverden.

WAARDERING

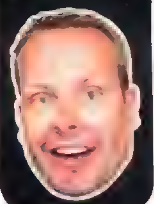
Dus is het de hoogste tijd dat deze partijen ook de waardering krijgen van de PU-lezers. Want we weten zeker dat er games op de volgende pagina staan, waarvan je denkt 'okay, die ken ik en vind ik tof, maar ik wist niet dat dit uit het Oosten kwam.'
Ennuuh... hoe meer Oost-Europese games er verkocht worden, des te beter dat voor ons gamejournalisten is. Want de events en feesten die deze jongens geven, laten de Westerse events en parties eruitzien als kinderfeestjes. Want waar mag je nog gewoon met tanks rondrazen, met geweren in het bos knallen en in teilen met wodka badderen...

FUCK DE GERUCHTEN

Op de volgende pagina beschrijf ik een aantal Oost-Europese developers die boven het maaiveld uitsteken, maar ik had er zo nog een stuk of vijftig wat kleinere partijen aan toe kunnen voegen. Er wordt ontzettend veel ontwikkeld in Oost-Europa, vooral voor de PC, wat het dominante platform in deze regio is (consoles zijn te duur en slecht verkrijgbaar). En als we de Indie scene er ook nog bij gaan betrekken, wordt de lijst alleen maar langer.
Zoals ik al eerder aangaf: ruimte en arbeid zijn in deze regio goedkoop, er zijn minder regels (met gevaar voor corruptie) en dus is 't veel eenvoudiger om er een studio te beginnen. Zoals bekend gaan er geruchten dat de georganiseerde criminaliteit achter sommige studio's (GSC Gameworld en Wargaming) zit, maar hard bewijs is er nooit geweest.
Dus fuck al die geruchten. Wij krijgen gewoon een hele lading prachtige en unieke games uit die regio, en dat willen we graag zo houden. Richt je ogen voortaan dus niet alleen op het Westen of het Verre Oosten, maar kijk ook eens naar de developers uit het Oostelijke deel van Europa. Je ziet er geheid hele mooie dingen. ✖



weetje • weetje
Oost-Europa is momenteel de absolute koploper als het gaat om games waarin je kunt gokken, oftewel online casino games. De herkomst van de developers is echter vaak dubieus...

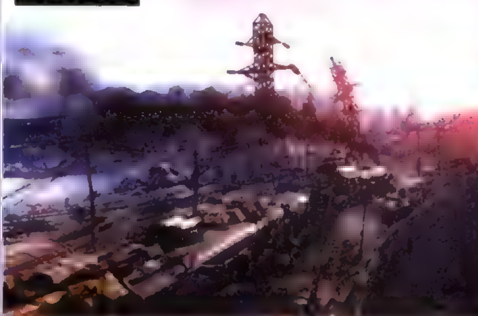


DE BEKENDSTE OOST-EUROPESE DEVS


Cyberpunk 2077

CD Project Red (Polen)

Momenteel de absolute koning van de RPG en een van de populairste ontwikkelaars ter wereld. Met dank aan de mythische The Witcher serie. Het zegt genoeg dat vrijwel iedereen het er over eens was dat het ontbreken van hun nieuwste game, Cyberpunk 2077, het grootste gemis was op de afgelopen E3.


Metro Exodus

4A Games (Oekraïne)

Een van de vetste trailers van de afgelopen E3 was die van Metro Exodus. De voorgaande twee Metro's (2033 en Last Night) waren misschien niet de meest bugvrije spellen uit de historie, maar met hun de doomy, Oost-Europese signature stijl intrigeerden ze enorm.


Serious Sam

Croteam (Kroatië)

De makers van Serious Sam, een van de meest hilarische shooters ooit. Deeltje vier is in de maak!!!


Dead Island 2

Techland (Polen)

Waarschijnlijk voor velen een verrassing, maar de maker van de extreem 'Westerse' series Call of Juarez en Dead Island komt dus ook uit Oost-Europa. Dying Light is eveneens van hun hand.


World of Warships

Wargaming (Wit-Rusland)

Grootmacht die ons online oorlogsvoering bracht met tanks, vliegtuigen en oorlogsschepen. Giga populair in vooral 't Oostblok zelf, Duitsland en Scandinavië.


Kingdome Come Deliverance

Warhorse Studio's (Tjechië)

Vrijwel niemand kent deze gasten, maar dat gaat snel veranderen zodra hun Middeleeuwse, realistische RPG Kingdome Come Deliverance uitkomt. The Witcher, maar dan zonder magie en rare wezens. Klinkt meer dan goed!


S.T.A.L.K.E.R.

GSC Gameworld (Oekraïne)

Buitengewoon intrigerende developer die opgericht werd door raketgeleerden die niks meer te doen hadden toen de Koude Oorlog voorbij was. Beroemd door de shooter S.T.A.L.K.E.R. en de RTS Cossacks. In 2014 failliet gegaan en hetzelfde jaar weer herstart (kan daar gewoon). Er is goede hoop dat er een nieuwe S.T.A.L.K.E.R. aankomt.


Arma 3

Bohemia Interactive (Tjechië)

Deze developer ontwikkelt haar games middels een vrij unieke methode. Door de community al in een zeer vroeg stadium te betrekken bij de ontwikkeling van een game, heeft Bohemia een zeer grote en vooral trouwe schare volgers bij elkaar weten te verzamelen die zorgt dat hun games Arma en DayZ lucratief zijn. Kwamen onlangs met de stand alone 5 vs 5 shooter Argo die free to play is en geen micro transactions kent. Wie durft dat nog vandaag de dag?


Euro Truck Simulator

SCS Software (Tjechië)

Niet de meest bekende van allemaal, maar liefhebbers van vrachtwagen- en huntinggames weten wie ze zijn. Vooral de Euro Truck Simulator serie scoort als een malle.

WIJ WILLEN WILDE WESTEN

DROMEN OVER RED DEAD REDEMPTION 2

Als je in Den Bosch bent, maak je een goede kans dat je daar iemand op een paard door de stad ziet sjokken; cowboyhoed op, revolver bungelend aan zijn broek. Het is onze Simon, en als je 'm aanspreekt mompelt hij slechts: is Red Dead Redemption 2 al uit?

IMPOSTER SYNDROME

Is iemand hier bekend met het imposter syndrome? Dat wil in principe zeggen dat je dingen bereikt of doet, maar dat je bang bent dat het eigenlijk helemaal niet je eigen verdienste is en dat mensen er op een dag achter komen dat je gewoon een oplichter bent die helemaal niet zo goed is.

Ik heb dat, in ieder geval als het op Red Dead Redemption 2 aankomt. Net als zoveel andere gamers roep ik dat dit dé game is waar ik naar uitkijk. Dit wordt 'm namelijk, de volgende stap in gaming. Qua schrijfwerk, qua graphics, qua open wereld-goodness. Ik weet het zeker. Al ben ik elke keer dat ik het roep een beetje bang dat iemand me ontmaskert, omdat ik het originele Red Dead Redemption pas twee maanden terug heb uitgespeeld. Don't judge me!

GOKKEN EN DROMEN

Het goede hieraan is dat ik John Marstons originele avontuur nog haarscherp in mijn geheugen heb zitten. Nog beter is misschien wel het nieuws dat Red Dead Redemption anno 2017 nog steeds een bak indruk maakt die mijn hersenen nog maar moeilijk kunnen verwerken. Een game uit 2010 die zelfs nu nog zo indrukwekkend is? Wat betekent dat wel niet voor het vervolg?!

Het korte antwoord is dat we het niet weten. We weten eigenlijk helemaal niks. Ja, Rockstar gooide een teaser en wat screenshots onze kant op zodat we ons koest houden tot de lente van 2018. Maar voor de rest is het gokken en dromen over wat Red Dead Redemption 2 gaat doen. Gelukkig ben ik heel goed in dromen. Dus laat ik jullie vanaf de rug van mijn trouwe paard eens vertellen wat ik allemaal hoop te zien in deze (ongetwijfeld, ja toch?) game van de eeuw.

JOHN MARSTON

Spoiler: John Marston gaat dood in Red Dead Redemption. Geen idee of ik zeven jaar na dato nog een spoilerwaarschuwing moet geven, maar dat doet er ook niet toe. Wat er wel toe doet, is dat ik RDR2 met John Marston wil spelen. Niet met zijn zoon, niet met zijn verre neef, niet met zijn geadopteerde Mexicaanse chihuahua met drie poten. Nee, ik wil John. Omdat hij zo'n beetje het coolste personage is waar ik ooit mee gespeeld heb. Dat gouden hartje, ruwe bolster blanke pit, gruizige keeltje en outlaw-karakter met meer hersenen dan de gemiddelde hillbilly die we in het origineel neerknalden; ik heb het nodig. En niet een hoofdstuk of twee, gewoon de hele game.

PREQUEL!

Aangezien Rockstar nooit naar Goede Tijden, Slechte Tijden kijkt, hoeven we niet te verwachten dat John ineens terugkeert uit de dood en dat ie toch niet echt kassiewijle blijkt te zijn. De beste man is met zoveel kogels doorzeefd dat de autopsie nu nóg bezig is.

Maar ik heb een oplossing: prequel! Doe het gewoon Rockstar. In het origineel jaag je sowieso al op de bende waar John ooit deel van uitmaakte. Dit deel kan het verhaal vertellen hoe het eraan toeging in die bende en waarom Marston uiteindelijk het besluit neemt om weg te gaan.

Het is niet alsof ik niet kan wachten om Dutch en Bill Williamson weer te zien, maar als dit de enige manier is om mijn favoriete hoofdpersonage terug te brengen, dan moet dat maar. Beter dan het voor de hand liggende idee dat je RDR2 gaat spelen met de zoon van John Marston. Dat was een beetje een kneus met minder haar op z'n kin dan ik op m'n linker bil heb zitten.

CLICHÉS

In het origineel komen we wel wat Native Americans tegen, voornamelijk in het laatste deel waar Dutch een reservaat in zijn macht heeft gekregen. Maar echte old skool gevechten krijgen we niet te zien.

Dat moet anders in het tweede deel en mede daarom zou een prequel perfect zijn. RDR speelt zich namelijk af aan het einde van wat we kennen als















het Wilde Westen. Een tof concept dat qua thematiek ook perfect past bij het besluit van John Marston om zijn outlawpraktijken aan de wilgen te hangen en zich voor te bereiden op een meer geciviliseerd leven.
Maar in RDR 2 willen we meer clichés en ja, daar horen ook veldslagen bij met Native Americans, tipi's, originele stammen en bizons. In de vrijgegeven teaser zien we al een traditionele kano, dus dat voorspelt veel goeds. Al verraadt de verschijning van een locomotief ook dat we niet té ver terug kunnen in de tijd.

MEERDERE SPEELBARE PERSONAGES!

Mag ik mezelf meteen effe tegenspreken? Ja, natuurlijk mag dat, want ik zit op een paard en dan mag alles.
Stel je namelijk voor dat we niet met John Marston spelen, dan wil ik meteen de beschikking over zeven personages. Zeven, omdat die op het artwork al te vinden zijn. Rockstar bewees met GTA V perfect om te kunnen gaan met meerdere speelbare personages en als we er in RDR2 daadwerkelijk zeven krijgen, dan biedt dat meer dan genoeg mogelijkheden voor de schrijvers om helemaal los te gaan.
Enige minpunt is dat ik - als ik naar de silhouetten kijk - geen hoofdtooi kan ontdekken. Tegenvallertje.

RUSTMOMENTEN

Nu ik het toch over schrijvers heb die los kunnen gaan: blijf alsjeblieft ook doen wat je in het origineel deed. Urenlang volgen de actievolle scenes elkaar in rap tempo op, maar tegen het einde is daar ineens een oase van rust. Missie na missie krijgen we eindelijk wat Marston wil: het ervaren van een saai, burgerlijk leven. De impact van wat volgt is daardoor des te groter en vanwege dit soort keuzes in verhaalvertelling staat RDR nog altijd aan de top van briljant geschreven games.
Mijn hoop is dat Rockstar het weer aandurft om af te wijken van non-stop actie en af toe de tijd gaat nemen om meer emotie, gevoel en rust in de ervaring te bouwen. Gelukkig heeft Rockstar qua schrijven om precies te zijn nul keer de plank misgeslagen, dus we mogen wel aannemen dat het hier ook weer dik in orde zal zijn.

"DIT WORDT 'M, DE VOLGENDE STAP IN GAMING. QUA SCHRIJFWERK, QUA GRAPHICS, QUA OPEN WERELD-GOODNESS. IK WEET HET ZEKER."

NEVER CHANGE A WINNING TEAM

Last but not least: er zit echt zoveel in het origineel dat terug mag komen. Het doorschieten van het touw van een galg, de schitterende zonsondergangen en -opkomsten, de klassieke stand-off, het Dead Eye-systeem, snoodaards die vrouwen vastbinden op de rails, het jagen op dieren, galopperen over de prairies, bouwen van kampvuurtjes onder een overweldigende sterrenhemel, knokken in saloons... Red Dead Redemption heeft 't allemaal en het mag wat mij betreft allemaal terugkomen. Hoera voor clichés! En hoera voor het feit dat Rockstar perfect weet hoe je clichés kan inbouwen zonder dat er op andere fronten gebroken wordt met conventies van het genre.

WORTEL EN WATER

Duizend stukken vee en pistolen nog aan toe; terwijl ik dit allemaal zo opschrijf, heb ik nóg meer zin gekregen in Red Dead Redemption 2. Dit wordt 'm hoor mensen, de volgende stap in gaming.
Als je de volgende keer naar Den Bosch komt, neem dan effe een wortel en wat water mee. Ik blijf namelijk nog wel effe rondsjokken op m'n paard, net zolang tot deze game uitkomt, mompelend: "Is Red Dead Redemption 2 al uit?" ✖





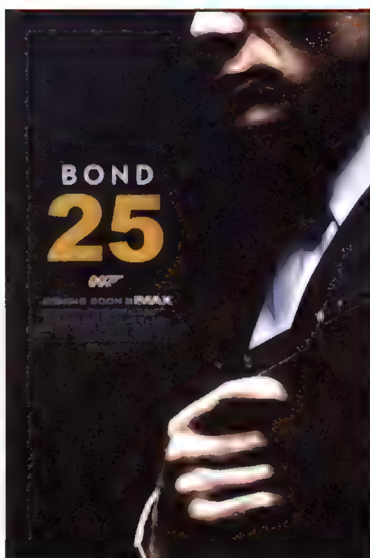
FILMS EN SERIES OP Z'N PU'S

FILMISCH

Wouter, onze Farao van de Films en Soeverein der Series, presenteert wederom twee pagina's vol berichten plus meningen uit de wereld van bewegende, geregisseerde, non-interactieve beelden.



BOND 25



007, de geheim agent die verder geen introductie nodig heeft, krijgt weer een film, dames en heren, en wel in november 2019.

Helaas hoeft er hoogstwaarschijnlijk geen nieuwe smoking op maat gemaakt te worden voor de Martini-drinkende Brit, want er gaan sterke geruchten dat hij gewoon weer gespeeld wordt door Daniel Craig. Dat wordt dan z'n vijfde 007-film. En ja, dat vind ik jammer, want er stonden een aantal prachtige acteurs in de rij om Bond te spelen, van Idris Elba tot en met Gillian Anderson.

Op het moment van schrijven zijn er meerdere regisseurs die kans maken om de film te mogen leiden, maar ik zal je alvast uit de droom helpen: de kans dat het Christopher Nolan (van o.a. Dunkirk, Interstellar en de Dark Knight films) wordt, is erg klein. Niet bestaand eigenlijk, want de Broccoli familie, de mensen die de Bond franchise in handen hebben, werken liever met namen die wat minder gevestigd zijn. Een koppige Hollywoodbaas zoals Nolan, dat is ze allemaal veel te lastig.

Dus lijkt het nu dat Bond 25 onder leiding komt te staan van een relatieve nieuwkomer die nog lekker kneedbaar is en nederig de verantwoordelijkheid van een Bond film regisseren op zich zal nemen. Want hey, het is een flinke eer om zo'n dinosaurus van een franchise te mogen leiden.

HE'LL BE BACK FOREVER



Als je Terminator: Genisys hebt gezien, hoop je waarschijnlijk dat het nu eindelijk gedaan is met deze franchise over tijdreizen en robots met het gezicht van Arnold Schwarzenegger.

Maar wat als de filmserie weer terug gaat naar z'n oorspronkelijke bedenker, de legendarische James Cameron (Aliens, The Abbyss, Avatar, Titanic)? Deze meester heeft de eerste twee fantastische films in de franchise geschreven en geregisseerd, waarna het sinds deel 3 best snel bergafwaarts ging. Als iemand Terminator in al zijn glorie kan herstellen dan is hij het wel, en hoewel de man het momenteel druk heeft met iets van drie sequels op Avatar, is hij toch in overleg over Terminator met de maatschappij die de franchise momenteel in bezit heeft.

Over Terminator gesproken: vanaf 24 augustus is Terminator 2: Judgment Day (mijn favoriete film of all-time) weer te zien in de bios, dit keer in 3D. Ga het zien, want ondanks dat de film alweer 25 jaar oud is, blijft het een intens vermakelijk meesterwerk.

COMIC-CON HOOGTEPUNTEN

Vorige maand was de San Diego Comic-Con, en hoewel dit al te lang geleden is om uitgebreid te bespreken, kan je hier nog wel effe de hoogtepunten checken: **PU.nl\SDCC17**





SUPERMANS SNOR

Een fantastisch stukje 'Zo is Hollywood' deze maand met betrekking tot Justice League, de film die eind dit jaar alle helden van het DCEU (DC Extended Universe) gaat verenigen.

Warner Bros. zet verdomd hoog in op dit kneiterdure project, want het bepaalt de toekomst voor het hele DCEU en dus voor de films van Aquaman, The Flash en nog veel meer. Maar de regisseur, Zack Snyder, moest dankzij een familiecrisis afscheid nemen voordat de film helemaal klaar was, waarna mijn grote held Joss Whedon (Buffy, The Avengers) ingeschakeld werd om 'reshoots' te doen.

Normaal gesproken kosten deze extra filmdagen ergens tussen de zes á tien miljoen, zijn ze binnen een week of twee gedaan en is het puur om de puntjes op de i te zetten. Maar in het geval van Justice League heeft het wat meer voeten in aarde. De kosten lopen in dit geval op tot 25 fucking miljoen dollar en de schietdagen duren zo'n beetje twee maanden; dit tot grote ergernis van enkele acteurs. Want ja, die hebben schema's om in andere films te spelen, zoals Henry Cavill (Superman/Clark Kent) die na Justice League verder wilde gaan met de nieuwe Mission: Impossible, deeltje 6 alweer.

Voor deze rol moet Cavill een snor laten groeien en deze liprups mag er niet af, zo staat in zijn contract met Paramount, de studio van Mission: Impossible. Maar ja, hij moet ondertussen dus ook nog Superman spelen in de Justice League reshoots, en zoals we allemaal weten, heeft deze superheld geen bovenlipbeharing.

Gevolg: de moustache moet in de montage op digitale wijze worden verwijderd. Iets wat volgens sommigen zo'n VIJFENTWINTIG WEKEN aan mankracht kost. Holy. Fucking. Shit. Waarom Cavill niet gewoon een plaksnor kan dragen? Daarover heeft de regisseur van M:I 6 het volgende gezegd:



ChristopherMcQuarrie

In exactly one year you'll understand: The only way to keep a fake 'stache on Henry Cavill would be a liberal dose of staples #MI6 07.27.18



Ha, dat is Hollywood voor je! Tegelijkertijd staat de met CGI verwijderde snor een beetje symbool voor het productionele zooitje dat het DCEU is... op het fantastische Wonder Woman na, natuurlijk.

Hoewel de positieve kant van al dit gekut natuurlijk is dat meneer Whedon twee hele maanden gaat filmen voor Justice League, iets waar de film alleen maar beter van kan worden.

Hoe dan ook een bizar verhaal, en tot slot is de reactie van Henry Cavill himself op het fiasco zeker de moeite waard om te lezen:



henrycavill · Volgen



121.8K vind-ik-leuks · 2,636 reacties

Dear followers, it is time to finally set the record straight in this moustache fiasco. Pictured above, is not a set on MI6 but is in fact the latest in a series of weapons being designed by Warner Bros and Paramount Studios to combat the entity known as 'Henry Cavill's Moustache'. There has been no discussion over whether to shave or not to shave for the JL reshoots, simply a relentless campaign to put an end to the seemingly inexorable conquest of this despotic 'stache. It is not a question of IF I should shave - it is a question of how can we possibly be victorious against such a beast without bringing our own doom raining down upon us. #MI6 #JusticeLeague #HenryCavillsMoustache #HopeIsAllWeHaveLeft #MoustacheImpossible



HOT OP DE REDACTIE DEZE MAAND

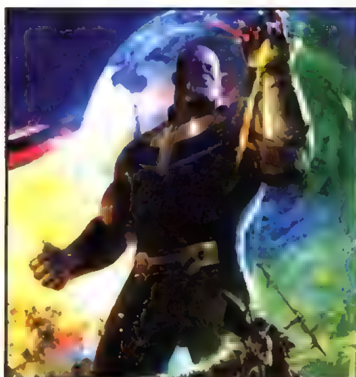
RICK AND MORTY SEIZOEN 3

Onze redactieplanner Dennis Mons en een hoop stagiairs verslinden elke week een nieuwe episode van deze duistere animatieserie.



INFINITY WAR

Wouter kwijlt bij elk nieuwtje over de derde Avengers film die volgend jaar in de bioscopen verschijnt. Tien jaar Marvel films culmineren in iets dat groter belooft te worden dan het levOn zelf!



OZARK

Martin en Ed zijn behoorlijk onder de indruk van deze Netflix serie waarin Jason Bateman eindelijk eens serieus is.



THE DEFENDERS

Alle helden in het superheldenuniversum van Netflix komen samen in deze serie die bijna alles is wat je hoopt dat het is. Als je er niets van hoopt en je hebt nooit de moeite genomen om Daredevil, Jessica Jones, Luke Cage of Iron Fist te kijken, dan is er nothing to see here!

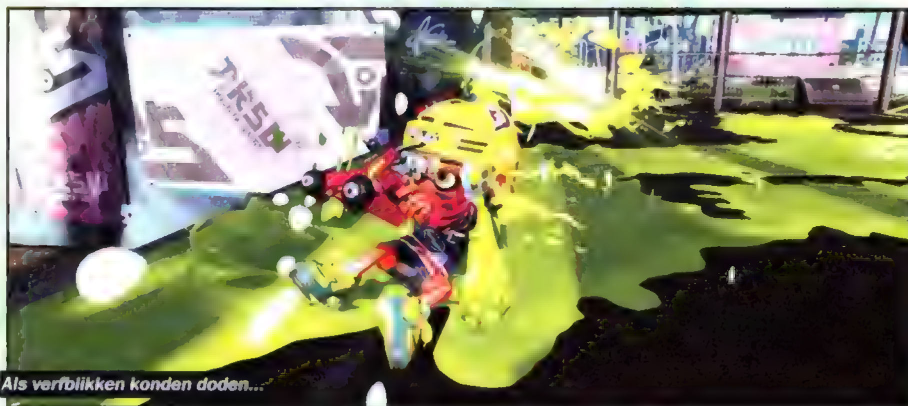


TE VERTROUWD OM IN TE LIJSTEN

SPLATOON 2



De maand mei hebben ze effe overgeslagen, maar verder houdt Nintendo het voornemen om elke maand een grote nieuwe game naar de Switch te brengen goed vol. Na Zelda, Mario Kart 8 Deluxe en ARMS kon Jurjen deze maand aan de slag met Splatoon 2.


Als verfblikken konden doden...

Mijn beleving van de tweede Splatoon begon met een algeheel gevoel van teleurstelling. Mijn uitvalsbasis bleek wederom een variant op het Shibuya kruispunt, met van die neonreclames, hangend boven winkeltjes met wapens en accessoires. Via het riool glipte ik weer de singleplayer binnen. Daarin gaf elke industrieel getinte wereld opnieuw toegang tot een handjevol platformlevels om mij knallend, springend en zwemmend doorheen te vechten. De structuur was wederom als in Super Mario Galaxy, met in de lucht hangende stukjes grond die je een beetje puzzelend en behendig moet doorlopen om een reuzesprong naar het volgende stukje grond te kunnen maken. Het leek allemaal verdomd veel op de voorganger, die nou juist de meest originele kant van Nintendo vertegenwoordigde.
Samen met mijn meekijkende kids concludeerde ik na een kwartiertje dat we deze Splatoon niet moesten zien als een deel twee maar als een deluxe versie van het eerste deel. Dus net als bij Mario Kart 8 Deluxe, dezelfde game met wat extratjes erbij.
Gelukkig bleek die conclusie wat te snel getrokken.

Kwakwapen

Doorspelend in de singleplayer ging ik de fraaiere graphics toch wel waarderen. Het inktgevoel is door verbeterde geluid-, beeld- en lichteffecten ook nog wat lekkerder geworden. Drabberiger, glimmender, substantiëler.
In de eerste levels moest ik me met een standaardgeweertje redden, maar in tegenstelling tot het eerste deel krijg je in veel levels ook andere wapens 'te leen' (verwacht dus niet dat je ze meteen voor de multiplayer vrijspeelt). En hoe meer wapens ik gebruikte, hoe meer het gevoel verdween op herhalingsoefening te zijn.
Okay, de verfroller voelde nog wel een beetje vertrouwd. Net als de bloplader, al moest ik er heel nieuwe dingen mee doen. Evenals met die gattling gun-achtige spetlin. Of die paraplu die ik naar voren kon laten schuiven als combinatie van schild en projectiel, met daarachter een baan verf waar ik lekker doorheen kon zwemmen om snel vijanden te naderen. Ik kreeg ook nog een gun die over korte afstand verfbommetjes vuurt, een verfemmer als kwakwapen en een dikke kwast als wapperwapen.

De levels waarin je de wapens leent, zitten vol gekke attributen, vijanden en situaties die je je voordeel laten doen met de speciale vermogens van zo'n specifiek wapen. Die situaties worden »


weetje • weetje

Net als in de voorganger kun je ook nu weer langs rails grinden. Alleen is dit in Splatoon 2 een stuk leuker geworden, doordat je tijdens het grinden nu ook kunt springen en schieten. In bepaalde levels van de singleplayer hop je van rail naar rail als in een 3D Sonic of - laten we eens een góede Sega-game aanhalen - Jet Grind Radio, of grind je langs een rail omhoog rondom een toren waar je onderweg de vijanden uit knalt. Voelt erg lekker allemaal.



naarmate je verder in de singleplayer vordert steeds maffer, uitdagender en leuker. Om me na de fantastische aftiteling te doen verzuchten dat alleen de singleplayer de aanschaf van Splatoon 2 al rechtvaardigt.

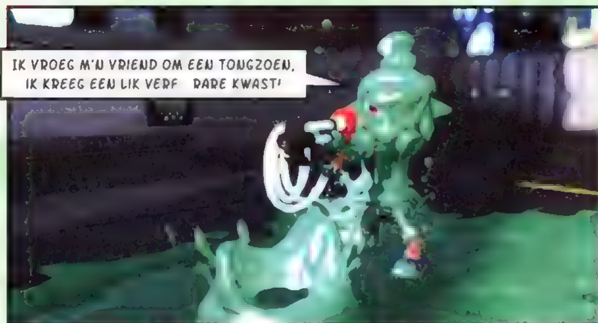

Ik kocht laatst een blik blonde verf. Was heel goedkoop, droogt niet uit en heeft een hoge dekkingsgraad.

Multiplayer

Uiteraard zullen de meeste spelers Splatoon 2 kopen voor de teambased, online multiplayer. En het blijft een fijn en heerlijk concept: dat de game niet zozeer draait om het afknallen van tegenstanders maar om het inkten van zoveel mogelijk territorium. Helaas heb ik nog niet heel veel online kunnen spelen, maar wat ik speelde beviel me.
Ten eerste is Nintendo erin geslaagd de framerate rotsvast op 60 beeldjes per seconde te krijgen. Daarvoor wordt de resolutie soms wel effe omlaag gebracht, maar liever dat dan andersom. Door de constante framerate voelt het rennen, glijden, zwemmen en knallen door de inktgevulde levels gewoon superfijn.

> **"Laten we het op Splatoon 1,5 houden. Een prima deeltje 1,5, dat wel."**

Op de momenten dat ik speelde, waren gamers vooral gewapend met dubbelknallers, blopladers en klodderrollers, maar uiteraard komen aparte wapens als die paraplu, verfemmer en kwast ook nog beschikbaar. Dat zal zeker een stempel zetten op de gameplay, die verder toch gewoon heel erg voelt als die uit de eerste Splatoon. Dus dat idee dat het hier niet echt een sequel maar een deluxe versie betreft, geldt wat mij betreft meer voor de multiplayer dan voor de singleplayer. Gelukkig is er nog de samenwerkstand Salmon Run.



Gemis

In Salmon Run werk je als team van twee tot vier spelers samen om golfen aanvallende Salmonieten af te knallen. Eindbazen laten gouden eieren achter, die je kunt verkopen om met de opbrengst nieuwe wapens en accessoires te kopen. Het is een aardige toevoeging aan de multiplayerpret, die helaas hetzelfde 'gebrek' heeft als de andere multiplayerstanden: je kunt ze alleen online of via draadloze communicatie met andere Switch systemen in je omgeving spelen.
Het belangrijkste waar het ook in deze Splatoon aan ontbreekt, is een splitscreen stand die je met twee tot vier spelers op de bank laat spelen, zoals we dat vroeger in GoldenEye deden en tegenwoordig in Mario Kart 8 Deluxe doen. Dat vind ik echt een gemis. En niet het enige gemis.
Het tweede scherm van de Wii U-controller is uiteraard niet meer aanwezig om je zo'n handig overzichtskaartje te bieden, en dat is ook wel jammer. Net als het gemis aan minigames, voor tijdens het wachten. En, tja, los van de nieuwe wapens, levels en uitgebreide singleplayer is er toch weinig nieuws onder de zon.
Al met al mist deze Splatoon net iets te veel nieuws en vooruitgang om het nummer 2 achter de titel volledig te verdienen. Laten we het op Splatoon 1,5 houden. Een prima deeltje 1,5, dat wel.


weetje • weetje
Op dezelfde dag dat Splatoon 2 het licht zag, lanceerde Nintendo een Nintendo Switch-app voor telefoons. Deze app biedt toegang tot SplatNet2, een dienst die info toont over speelschema's, uitrusting en klassementen.


Wat is blauw en ruikt als groene verf?
Blauwe verf.

SCORE 79

Na Zelda en tot Mario biedt Splatoon 2 de beste singleplayer ervaring die je op de Switch kunt krijgen en de online multiplayer ervaring is ook niet mis. Jammer dat er niks is toegevoegd om samen met vrienden op dezelfde tv te spelen!

JURJEN



De singleplayer duurt een uur of zes, de multiplayer kan je makkelijk maanden bezighouden.

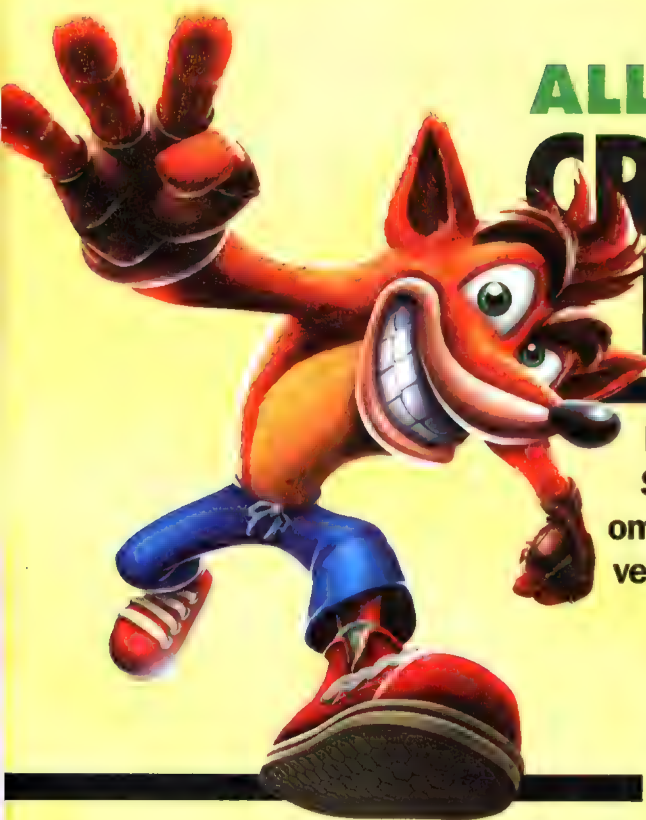
6+ UREN



BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
NINTENDO
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

ALL YOU NEED IS LOVE
CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY



Het lijkt wel een aflevering van All You Need is Love als Simon en Crash elkaar na twintig jaar weer zien. Een innige omhelzing, gehuil en gelach, een frons en een knuffel. En ergens verderop roept een zwevend masker ontroerd: Hoo-la-maga!


Yep, zo zie je eruit als je in je menopauze zit en constant ongesteld bent. Ik hoef me 's ochtend alleen maar om te draaien in bed en ik ben er weer getuige van...

De eerste keer dat ik een kistje kapot spin, is het geluidje alleen al genoeg om een orgasme van nostalgie te bewerkstelligen. Ontwikkelaar Vicarious Visions heeft de originele trilogie tot op de millimeter nagemaakt, met graphics van nu. Hier ben ik mee opgegroeid. Crash is net zo Crash als dat het vroeger was, alleen kom ik er gaandeweg achter dat ik een hoop vergeten ben.

Niks avontuur

De originele ontwikkelaar, Naughty Dog, is tegenwoordig druk bezig met grootse avonturen als Uncharted en The Last of Us, en in mijn hoofd leunde Crash Bandicoot ook op dat gevoel van avontuur. Nu ik terugkeer, blijkt dat niet zo te zijn. Niks avontuur; dit is gewoon een aaneenschakeling van uitdagende levels. Dit zijn onvergeeflijke hindernisbanen vol explosies, moeilijke sprongen, af en toe een frustrerende camera en - vooral in de eerste twee delen - iets te eenzijdige thema's.

Deze games testen me. Ik geniet niet van de omgevingen, de subtiele grapjes en het cartoony stijltje; het is gameplay en uitdaging wat de klok slaat. Level, na level, na level. Stiekem kom ik erachter dat daar helemaal niets mis mee is, ook al blijkt mijn geheugen ergens een andere afslag gemaakt te hebben en ga ik letterlijk vaker dood dan in een Dark Souls game.

Gevarieerde variatie

Een platformgame blinkt vaak uit als het twee aspecten onder de knie heeft: enerzijds de controle over je personage, anderzijds de mate en variatie van uitdagingen. Het rare is dat ik er de vinger niet op kan leggen wat deze Crash games nou precies goed en fout doen. Soms is het een genot om Crash door de levels te loodsen, andere keren frustreren de sprongen die (vooral in het eerste deel) met chirurgische precisie gemaakt moeten worden. De ene keer is richting het beeld rennen (of er juist vanaf) een leuke noviteit, een andere keer blijkt het perspectief je meer dwars te zitten dan dat het fun is. Dan spring je weer eens te vroeg, of land je net vóór een vijand in plaats van erop. En negen van de tien keer loop je rond zonder buffer en mag je maar één keer geraakt worden.

Ook qua variatie zijn deze games... uuuh... gevarieerd. Elke level heeft een uniek gezicht en biedt een nieuwe uitdaging, maar het draaien en springen van Crash is slechts beperkt. Bovendien worden pas in de derde game nieuwe thema's als een Arabische, Middeleeuwse, Japanse en futuristische wereld toegevoegd; tot die tijd komt het niet veel verder dan jungles, tempels en af en toe een ijswereld.

> **"Ik heb het gevoel dat ik in m'n menopauze zit en tegelijkertijd non-stop ongesteld ben."**

Schizofreen

Tot aan het allerlaatste level van de allerlaatste game in de trilogie schommelt mijn gevoel over deze verzameling. Ik heb het idee dat ik in mijn menopauze zit en tegelijkertijd non-stop ongesteld ben, met een vleugje schizofrenie er doorheen. Ik vind het super vet, ik vind het frustrerend. Ik vind de werelden mooi, ik vind ze te eenzijdig. Ik hou van de uitdaging, ik haat de frustratie. En terwijl ik de frustratie haat, vind ik het echt briljant om terug te keren naar levels om alle kistjes te vinden wat nóg moeilijker is maar wat me wel een speciale diamant oplevert. Na al die jaren fucked Crash niet alleen met mijn geheugen, maar ook met mijn gevoelens. Wat overheerst is dankbaarheid dat ik terug kon keren. Crash verdient ondanks en dankzij alles nog steeds zijn plek vandaag de dag. En als ik dan moet kiezen tussen al die gevoelens, dan overheerst toch een hele simpele: wat vond ik het leuk om deze games weer te spelen zeg. Zelfs als je de nostalgie weglaat, is er reden genoeg om in deze unieke hindernisbaan te duiken.


Op die plek heb ik geen vraagteken, maar een enorm uitroepteken hangen!

weetje • weetje
Het level Stormy Ascent, dat uit het origineel is gehaald omdat het te moeilijk was, is de eerste maand gratis te downloaden.

SCORE 77

Crash Bandicoot is geen platformgame maar een aaneenschakeling van hindernisbanen. Of je het ooit gespeeld hebt of niet; er zit een bepaalde kwaliteit in de uitdaging die je steeds met liefde laat terugkomen. Het hele pakket is zo inconsistent als de pest, maar de rit is absoluut de moeite waard.

SIMON



Een uurtje of twaalf voor alle games plus een flink aantal extra uren voor wie alle geheimen en diamanten wil ontdekken en unlocken.

12 UREN



BASICS
PLATFORM
VICARIOUS VISIONS
1 SPELER
OUT NOW

HEY! WAAR BLIJFT PIKMIN 4?

HEY! PIKMIN

Na het meesterlijke Pikmin 3 kijkt Jurjen reikhalzend uit naar de volgende meesterlijke Pikmin game. Aan die behoefte wordt met Hey! Pikmin helaas niet voldaan. Dit is volgens hem namelijk geen diepgaande RTS, maar een nogal trage en oppervlakkige 2D-platformer geworden.


Een 2D-game op een 3DS. Doet me denken aan die keer dat ik mocht rijden op het circuit van Zandvoort met een echte Formule Ford! Achter een safety car die 45 reed...


Pfff... een bijschrift bedenken met een schaar. Sorry, ik kapper mee.

Je begint elk level van deze 2D-platformer met het ruimtemannetje Olimar - in zijn uppie. Maar al snel ontdek je een paar Pikmin, die je na één keer fluiten op de voet volgen en alles doen wat je zegt. Een beetje zoals de vrouwen in mijn woonplaats Assen. Je zult ze hard nodig hebben. De Pikmin bedoel ik. Je smijt ze bijvoorbeeld naar de vijanden op je pad of op een schakelaar om een deur te openen of naar een hoopje glimmende stenen, waarna de Pikmin er een brug van bouwen. Onderweg kun je Pikmin kwijtraken, of nieuwe vinden. Zo moet je je een weg naar de uitgang banen. Het liefst met de speciale voorwerpen die in elk van de doolhofachtige levels verstopt zitten, want die leveren lekker veel spranklium op.

De Pikmin die je onderweg verzamelt, kun je dumpen in een park, waar ze zelfstandig op zoek gaan naar méér spranklium, want daar draait alles om in deze eerste portable Pikmin.

weetje • weetje

Omdat de spelwerelden over beide schermen van je DS zijn uitgestrekt, heeft de ontwikkelaar ervoor gekozen de game géén 3D-effect te geven.

30.000 Spranklium

Captain Olimar is neergestort op een vreemde planeet, die wederom opmerkelijk veel wegheeft van de aarde, inclusief reusachtige verzamelbare objecten als schaakstukken, batterijen en game-cartridges. Die leveren spranklium op, en Olimar heeft 30.000 spranklium nodig om z'n ruimteschip weer op te lappen.

Dat verhaaltje zal Pikmin veteranen enigszins bekend voorkomen, en ook de sfeer van de hoofddelen Pikmin 1, 2 en 3 wordt door graphics, muziek en zelfs de - spaarzame - teksten goed getroffen.

Maar zoals je al had begrepen, is deze eerste portable Pikmin geen 3D realtime strategy game, maar een 2D-platformer. Een nogal trage platformer. Captain Olimar wandelt met de gang van een slechtziende bejaarde in een supermarkt, en telkens als hij nieuwe Pikmin ontdekt, wordt de actie effe onderbroken door een korte animatie waarin die wezentjes iets grappigs of schattigs doen. Je moet dit dus echt een beetje onderuitgezakt en met een lage hartslag spelen, anders werkt het frustrerend.


Dit moet je volgens Jurjen onderuitgezakt met een lage hartslag spelen... en op je knar een bril met sterkte Pik-min 4.5!

Behoorlijk gevarieerd

Voor wie geen haast heeft, valt er overigens best wel wat te genieten. Zo ben ik zeer te spreken over de manier waarop sfeer en enkele basisprincipes uit de Pikmin games zijn vertaald naar deze 2D-platformer. Uiteraard zijn er weer verschillende kleuren Pikmin met elk andere eigenschappen. Het is ook in Hey! Pikmin opnieuw leuk om daar een beetje mee te puzzelen in levels die best goed ontworpen en behoorlijk gevarieerd zijn.

> **"Je moet dit dus echt een beetje onderuitgezakt en met een lage hartslag spelen."**

Zo zijn er levels waarin je eerst allerlei hindernissen voorbij moet lopen en klimmen om de Pikmin te bereiken die je nodig hebt om die hindernissen te slechten, evenals levels waarin je hangend aan vliegende Pikmin je weg door de omgeving moet vinden of levels waarin je licht op de bloemknoppen moet laten schijnen zodat het platformen worden.

Verwacht echter niet te veel van de puzzels; slechts een enkele keer zie je niet meteen hoe je een bepaald voorwerp moet bereiken, maar meestal ligt dat zeer voor de hand. De vijanden bieden ook weinig uitdaging.

Kirby

Kleine vijanden knal je simpelweg met één Pikmin kapot, middelgrote vijanden bezwijken in een oogwenk als je er Pikmin op laat regenen, eventueel nog effe met de juiste timing en op een zwakke plek. Eindbazen ogen imposant, maar leggen doorgaans ook na wat welgemikte Pikmin-regens snel het loodje.

Dat deze platformer langzaam en makkelijk is, is niet voor elke speler verkeerd. De game doet qua uitdaging en tempo een beetje aan de Kirby games denken: er valt genoeg te doen, maar erg spannend wordt het zelden.

Dat maakt deze Hey! Pikmin een mooie introductie in de franchise voor jongere en/of beginnende spelers. Voor ervaren spelers en/of hen die iets met de diepe uitdaging van de échte Pikmin games verwachten, is deze game helaas wat te oppervlakkig.

SCORE 68

Ik vind het best leuk gedaan hoe Arzest de sfeer en enkele basisprincipes uit Pikmin naar een portable 2D-platformer heeft vertaald. Maar de uitdaging en grandeur van de échte Pikmin games wordt niet benaderd. Ik blijf reikhalzend uitkijken naar Pikmin 4.

JURJEN



Na ongeveer acht uur heb je het eind van het avontuur wel bereikt en kun je verder speuren naar overgeslagen extraatjes.

11 UREN

3

BASICS

2D PLATFORMER
ARZEST / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW


US OPEN




PLAYER


AO






US OPEN

OOK GESPEELD

OMDAT WE BLIJVEN ZOEKEN NAAR DIE AIRCO-OP GAME

MINDER IS MEER



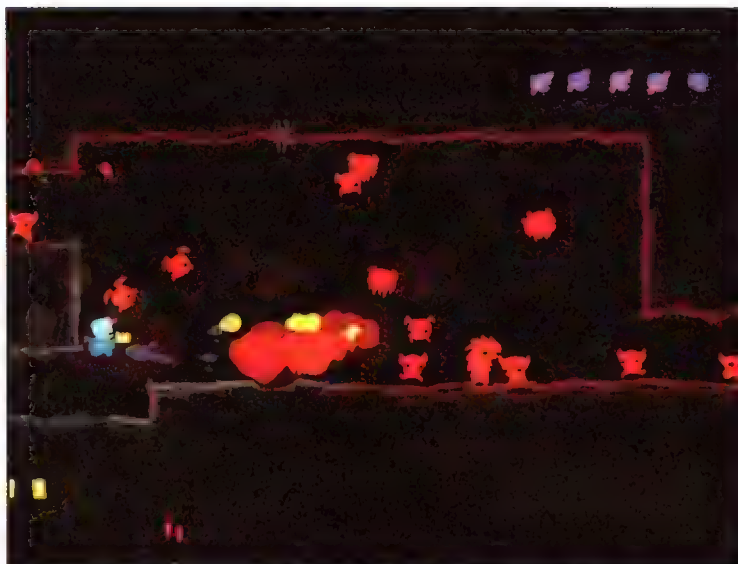
Titel: GoNNER
Platform: Switch / Steam
Prijs: € 9,99

GoNNER is een actieplatformer waarbij je, net als vroegah, eigenlijk alleen maar hoeft te springen en te schieten. Toch komt er veel meer bij kijken **omdat het ook een roguelike is.** Oftewel: de levels zitten elke speelsessie weer net effe anders in elkaar, en als je doodgaat, kun je weer helemaal opnieuw beginnen.
Door steeds iets beter te spelen, ontgrendel je wél voorgoed nieuwe wapens (zoals een shotgun of een laser), nieuwe hoofden (die zowel je health als je vaardigheden bepalen) en nieuwe rugtassen (extra vaardigheden, zoals hoger kunnen springen).

GoNNER heeft een verslavende simpliciteit die zich net niet kan meten met de grootheden van 't roguelike genre (zoals Spelunky, Nuclear Throne of Binding of Isaac) maar wel heel dicht in de buurt komt, mede dankzij de unieke, duistere, schetsachtige art style. Dit is **een tijdloos spelletje dat zich op élke Switch zal thuisvoelen.**

OORDEEL:





NOEM ZE GEEN MII-TJES!



Titel: Miitopia
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99

Miitopia is een zeer eenvoudige RPG: zo eenvoudig dat je niet eens zelf kunt lopen. Je kijkt gewoon toe, terwijl je gezelschap van vier personages over de wereldkaart wandelt. Soms splitst de weg zich en kun je een richting kiezen. Zeer regelmatig stuit je op een vijand, die je tijdens een turn-based gevecht moet verslaan. Een gevecht waarin je alleen je 'eigen' personage kunt besturen en maar moet afwachten wat de andere drie leden van je gezelschap doen.
Het zou allemaal bijzonder beperkt, voorspelbaar en geestdodend zijn, ware het niet dat je via Mii-personages allemaal bekende gezichten in het spel kunt laten verschijnen, en **de relaties tussen die personages de feitelijke hoofdrol in deze game spelen.**

Het is echt lachen om te zien hoe vrienden, familie, beroemdheden en collega's (mijn huidige team bestaat uit mijzelf, Ed, Bowser en Walter White) zich tijdens gevechten gedragen. **Soms gebruikt een personage een ander als menselijk schild**, of schiet de ene Mii de andere juist te hulp.
Zoals het hoort in een RPG zijn er flink wat rollen om aan te nemen en skills om te leren, alleen zijn die rollen en skills wat anders dan je zou verwachten. Mijn huidige team bestaat bijvoorbeeld niet uit krijgers en tovenaars, maar uit een wetenschapper, kwelgeest, popster en kat. Geleerde skills zijn onder andere 'Indruk maken', waardoor een personage extra veel schade toebrengt aan vijanden, 'Waarschuwen', om te voorkomen dat iemand geraakt wordt, en 'Liefkozend gefluister,' oftewel een vijand afleiden met complimentjes.

Hoe beter de relaties tussen je personages, hoe groter de kans dat ze elkaar tijdens gevechten helpen en beschermen. Dus is het zeker raadzaam om in de vele herbergen die je onderweg zult aandoen een beetje aan hun onderlinge relaties te werken. Dat doe je bijvoorbeeld door ze in dezelfde kamer te plaatsen, of ze samen te laten trainen. In herbergen kun je je personages ook laten eten om hun eigenschappen te verbeteren, of zakgeld geven voor nieuwe uitrusting.
Net als Tomodachi Life moet je Miitopia niet om de gameplay of diepgang spelen, maar omdat je het vermakelijk vindt om je geliefde personages in



MEGA MAN VOOR FANS, VETERANEN ÉN BEGINNERS





Titel: Mighty Gunvolt Burst
Platform: Switch
Prijs: € 9,99

Eerst effe een korte geschiedenisles, want dat zal je waardering voor dit puike spelletje aanzienlijk vergroten. Nadat Capcom hun grootste icoon, Mega Man, de afgelopen jaren volledig genegeerd had, besloten twee partijen om zelf maar Mega Man games te gaan maken. Dat waren Keiji Inafune (de belangrijkste man achter de meeste MM-titels) en IntiCreates, de studio achter de magnifieke Mega Man Zero games. Inafune z'n project, Mighty No. 9, bleek echter een cynische verkrachting van de Mega Man filosofie, maar gelukkig bleek Azure Striker Gunvolt van IntiCreates wel ouderwets geweldig. Azure Striker Gunvolt was zelfs zo goed dat ze het tegelijkertijd uitbrachten met een 8-bit minigame genaamd Mighty Gunvolt, die de geest van Mega Man helemaal goed wist te representeren. **Mighty Gunvolt Burst is wat je krijgt als je van die minigame een volledige kontschoppende game maakt.**

Het is een simpele ren-spring-en-schiet actieplatformer zoals je dat verwacht van een goede Mega Man game, maar die extra leuk wordt door de mogelijkheid om je aanvalsopties volledig te customizen. Meer kogels per schot? Ontploffende schoten? Kogels die een bocht maken? Wat jij wil. Wellicht nog toffer is het feit dat je niet alleen kunt spelen met Gunvolt, maar ironisch genoeg ook met Beck (de hoofdrolspeler van Mighty No. 9) die dankzij z'n air-dashes iets sneller wegspeelt.
Mighty Gunvolt Burst is hiermee niet alleen een geweldige ode aan Mega Man, maar eveneens **de game die Mighty No. 9 had moeten zijn.** Dat de game relatief makkelijk is, maakt het ook nog eens de perfecte instapgame voor een ieder die de rijke geschiedenis van Mega Man wil induiken. Verplichte kost voor iedere Switch bezitter!

OORDEEL:



KIJK UIT: INSTORTINGSGEVAAR!

Titel: Minecraft: Story Mode - Season 2
Platform: PS4 / Xbox One / PC / Mac / iOS
Prijs: € 5,99 (€ 28,99 voor de season pass)





Tja, Minecraft... een enorme fan ben ik er nooit van geweest. Ik heb de vanilla game vooral uit nieuwsgierigheid effe gespeeld, vind het leuk om te zien wat voor crazy bouwwerken (en piemels) iedereen maakt, maar daar houdt het wel mee op. Ook de Story Mode ging vorig jaar redelijk geruisloos aan me voorbij
Afgaand op de eerste episode van seizoen 2, Hero in Residence genaamd, heb ik niet veel gemist [illegible]. Het is op zich grappig om door een levende Minecraft metropool te lopen maar de inwoners komen qua persoonlijkheid nooit echt verder dan 'gast met hoodie' en chick met bril

De controls en camera lijken op die van een platformer uit de jaren '90: [illegible]. Wel leuk is dat je dingen aan de wereld toe kunt voegen voor een stukje customization, maar zelfs dat valt natuurlijk in het niet bij de echte Minecraft
In games met keuzes speel ik altijd wat het beste voelt In The Walking Dead ben ik een barmhartige guy, in Mass Effect een cynische ruwe bonk en in Minecraft Story Mode? De grootste asshole op de aarde. Dat zal ze leren, die vervelende blokjesfiguren met hun piep stemmetjes

OORDEEL:



gekke kleding en toestanden te zien, je kunt gniffelen om hun interacties terwijl je toch wel benieuwd bent waar alle reizen en ontwikkelingen je maffe clubje naartoe zullen brengen.

SCORE 75

LANDJEPIK VOOR BOMBERMANNEN



Titel: Flip Wars
Platform: Switch
Prijs: € 9,99



Kijk, van dit soort spelletjes willen we er meer zien: simpele, toegankelijke multiplayer games die makkelijk te spelen zijn met de halve JoyCon controllertjes.
Flip Wars doet in eerste instantie denken aan Bomberman: de personages hebben grote hoofden met helmen erop, en ze lopen rond in kleine, doolhofachtige levels die de vorm van een raster hebben. Toch speelt Flip Wars heel anders weg, want het doel is niet het opblazen van je tegenstander maar het stelen van zoveel mogelijk vloertegels. Dit doe je door op een tegel te springen, waarna die jouw kleur krijgt.
Uiteraard kan de tegenstander jouw tegels terug jatten door erop te springen en ze weer zijn eigen kleur te geven, dus een potje Flip Wars verandert al snel in **een grappig, hectisch potje landjepik**.

De diepgang zit 'm in offensief spelen, want je kunt je tegenstanders aanvallen en tijdelijk uitschakelen door op tegels te springen waar iemand nog op staat. Door powerups te pakken kun je daarnaast ook nog het bereik van je sprongen vergroten of je loopsnelheid doen toenemen.
Flip Wars is een erg leuk multiplayer spelletje, al is de loopsnelheid zonder powerups helaas tergend langzaam. Ook zal het de eenzame speler totaal niet weten te vermaken; net als Bomberman moet je Flip Wars dus **alleen halen als je graag met anderen gamet**.

SCORE:



PRACHTIG, IMPONEREND, SEREEN... EN COMPLEET NIETSZEGGEND



Titel: Yonder: The Cloud Catcher Chronicles
Platform: PS4 / Steam
Prijs: € 23,99

Het maakt niet uit hoe lekker de taart is; als je er te veel van moet eten, komt het al snel je neus uit, en datzelfde geldt voor videogames.
Ik begin gewoon te merken dat ik indiegames een beetje zat begin te worden; althans de grotere. De indiegames waarvan je bijna niet kunt geloven dat ze slechts door een handjevol gasten gemaakt zijn. Ze doen namelijk te veel hetzelfde, vind ik. Ze willen allemaal veel te graag inspelen op emoties en mooi en kunstzinnig zijn, enzo. **'Wij zijn niet zozeer games, maar ervaaaaaaringen'**, dat soort spul.
Zo ook RiME, een Zelda-achtige avonturengame waar de combat uit gesloopt is en de nadruk meer ligt op het mooie, serene leveldesign. Ik genoot ervan, maar het voelt als gisteren dat ik die reviewde. En dat heeft er deels voor gezorgd dat ik minder heb kunnen genieten van Yonder. Want ook dat is een avonturengame met een Zelda-tintje waar de combat chirurgisch uit verwijderd is om zo meer nadruk te leggen op de schoonheid van de pittoreske omgevingen.



Nou zijn de omgevingen in Yonder oprecht heel erg mooi. Je moet dood vanbinnen zijn om niet te willen leven in zo'n schilderachtige wereld met zulke aantrekkelijke, volle kleuren. **De eerste twee uur van de game zijn daarom ook het leukst**, omdat je zo onder de indruk bent van hoe fijn de wereld is, dat je er maar al te graag in wil rondlopen. Oeh, een nieuw gebied! Oeh, een paarse lucht! Oeh, zo veel mooie dingen! Oeh, oeh, oeh!
Die eerste twee uur boeit het daarom niet zoveel dat je niet kunt vechten. Het boeit niet eens dat die mooie omgevingen je geen puzzels of andere echte obstakels voorschotelen (los van het verzamelen van Pokémon-achtige elfjes die meer gebieden ontgrendelen): want het is gewoon leuk om rond te lopen in die mooie, serene wereld. Het is een ervaaaaaring.



Maar na die twee uurtjes begin je jezelf af te vragen: 'Ja, en nu?' Begrijp me niet verkeerd, het is verfrissend dat de game geen enkele vorm van geweld kent, maar geen puzzels? Geen interessante gameplay-elementen? Je bent in deze game gewoon maar een beetje aan het rondlopen, op zoek naar ruilbare materialen en feeën. Verder niks; je grootste vijand is de beperkte ruimte in je rugtas.
Ik kan best genieten van 'zen-games', maar alles aan Yonder schreeuwt dat het meer nodig heeft. Het gebrek aan enige vorm van uitdaging betekent hier



Titel: Micro Machines World Series
Platform: PC / PS4 / PC
Prijs: € 29,99

MEDIOCRE MACHINES

Altijd fijn om te constateren dat een welhaast legendarische franchise gebruikt wordt om een quick, dirty buck te verdienen. Dit is overigens al jaren zo, want **een Micro Machines titel op een willekeurig platform steekt wel vaker z'n matige kop op.**

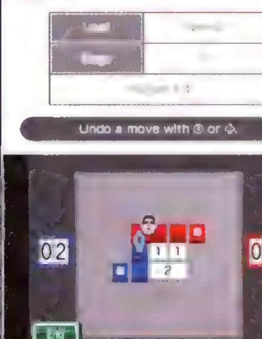
Micro Machines was ooit een zeer originele, humoristische en ook wel een beetje schattige racegame, waarin je met kleine speelgoedautootjes over ontbijttafels, randen van pleepotten, linialen en andere zaken die door het perspectief gigantisch leken, heen racet. Dankzij de unieke besturing, de sicke snelheid en de hectische modes was dit een superleuke bezigheid, dus **een nieuwe versie van het geinige concept is helemaal geen gek idee.**

Helaas wordt dat leuke basisconcept door Micro Machines World Series compleet te grabbel gegooid door fucking retarded beslissingen die waarschijnlijk genomen zijn vanwege een minuscuul budget.
Het grootste nadeel is dat deze game ALLEEN online of in vier spelers couch co-op gespeeld kan worden, ja op de fucking tutorial na. Dus in het hoogst aannemelijke geval dat je niet drie fysieke rukkers kunt vinden, moet je voor elke race of battle gemiddeld een minuut of anderhalf wachten tot er een potje gevonden is, iets wat de game gewoon in een klap onzinnig maakt. Dit concept is juist ideaal voor snelle potjes tussen het eten en kakken door, maar nee, een online game met lootboxes, dat is het beste waarmee Codemasters op de proppen kan komen!
Janken dit, want ook al is de moderne look best okay, deze matige uitwerking (er zijn niet eens boot of helikopter races) is je tijd compleet niet waard.

OORDEEL:



HELSE PIJN IN MIJN BREIN







Titel: Dr. Kawashima's Duivelse Brain Training: Kun jij je blijven concentreren?
Platform: 3DS
Prijs: € 29,99

Deze Brain Training begint precies zoals de titel belooft duivels moeilijk. Je moet eenvoudige sommen oplossen en de antwoorden onthouden, om die pas op het touchscreen te krabbelen wanneer andere sommen verschijnen, waar van je de antwoorden weer moet onthouden. Om gek van te worden en niks wat ik voor mijn plezier zou doen.
Gelukkig toont Dr. Kawashima na de eerste kennismaking een veel vriendelijker gezicht, want er zijn ook 'gewone' Brain Training oefeningen, en zelfs grappige, Tetris-achtige minigames.
Al met al best een mooi en uitgebreid pakket om je hersenen af en toe eens flink mee aan het werk te zetten

OORDEEL:
Als je stiekem weleens terugverlangt naar Brain Training, is dit een no-brainer.



helaas ook **een gebrek aan dat oh zo belangrijke gevoel van groei, progressie en voldoening**. De mogelijkheid om een boerderijtje te beginnen verandert daar niets aan.
Toen een van m'n beste maten een weekendje bleef slapen, besloot hij de game ook effe te spelen, en hij vond het helemaal geweldig. Maar daar moet ik wel bij zeggen dat ie een hele dikke joint had gerookt en continu 'wat een ervaaaaring!' bleef roepen...

SCORE
55



BROEM-BROEM-KNAL-BOEM-KA-TJING!



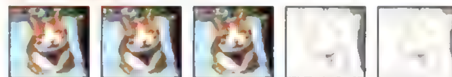


Dat ze bij de Hollandse studio Lucky Kat érg goed zijn in het maken van pixelart wisten we al sinds hun debuut Nom Cat. Dat ze eenvoudige maar verslavend leuke games kunnen maken, hadden ze toen ook al bewezen. En dat deden ze daarna wel vaker, zoals met Sky Chasers en Combo Critters. Gratis games, maar steevast met goed werkende, zij het wat opdringerige verdienmodellen erin. Oók dat doen ze goed bij Lucky Kat.
En nu blijken ze ook nog eens bekwaam in het opsnorren van externe talenten, want Road Warriors is weliswaar een uitgave van Lucky Kat, **het is gemaakt door het al even Hollandse TurtleBlaze.**

Road Warriors is wat agressiever dan we van Lucky Kat gewend zijn. Je neemt namelijk deel aan races waarin je tegenstanders niet alleen kunt passeren, maar ze ook met raketten kunt uitschakelen. Eigenlijk doe je niet veel meer dan op het scherm tikken om te springen, snelheidsverhogende salto's te maken en raketten af te vuren, maar het voelt allemaal lekker bruut en ruig, mede door de opzwepende muziek, speciale effecten en zo'n beetje **de hoogste snelheden die ik ooit in een pixelgame heb beleefd.**

Uiteraard is de pixelart weer van topniveau, en ja hoor, **de opdringerige verdienmodellen zijn ook weer netjes geïntegreerd** in deze 'gratis' game. Zo kun je tijdens de dagelijkse race checkpoints ontgrendelen voor muntjes, die je verdient door in-game reclames te kijken en dat soort shit. Eerlijk, maar ergens toch ook wel bewonderenswaardig, aangezien er maar zo weinig Nederlandse studio's hun brood kunnen verdienen met hun games. Lucky Kat is en blijft in veel opzichten een clubje waar veel andere Nederlandse developers een voorbeeld aan kunnen nemen.

SCORE:



ZIJN TIJD VER VOORUIT!



Titel: Final Fantasy XII: The Zodiac Age
Platform: PS4
Prijs: € 49,99

Toen Final Fantasy XII in 2007 uitkwam, vond ik het niet zo'n boeiende game. Dat kwam vooral door het real-time battlesysteem. Square Enix was in mijn ogen volledig van het ganzenbord afgepleurd. Maar nu, tien jaar later, ben ik de eerste om toe te geven dat ik fout zat: FFXII was zijn tijd gewoon ver vooruit!
FFXII was de eerste Final Fantasy game met een real-time battlesysteem. Weg waren de random encounters en turn-based battles en dat was voor hardcore fans effe slikken. Je kunt om de vijand heen lopen om jezelf goed te positioneren en je character doet automatisch een attack, tenzij jij een andere move kiest. **De stap tussen FFX en FFXII (FFXI is een MMO) was gigantisch en ik moest er destijds niets van weten.**
Nu ik FFXII opnieuw heb gespeeld, en in de loop der jaren veel meer gewend ben geraakt aan real-time battles, merk ik dat er niets mis is met het battlesysteem van FFXII, maar dat ik vastgeroest zat in old skool Final Fantasy gameplay.
Ik ben dan ook blij dat Square Enix een HD-remake heeft uitgebracht, anders had ik de game waarschijnlijk nooit meer gespeeld en er de rest van mijn leven een te negatief oordeel over gehad.



Het verhaal is meesterlijk en minder vaag dan in andere Final Fantasy games, de gevechten zijn dynamisch, de characters zijn tof, de wereld is prachtig vormgegeven en het levelsysteem is heerlijk verslavend.
Wat me tegenstaat is het Gambit systeem waarin je characters uit je party kan laten doen wat jij wil. Het is een 'if this, then that' systeem dat op zich goed werkt, maar wat je te vaak moet aanpassen aan het type vijand.
Daarnaast heeft FFXII beduidend minder aandacht gekregen dan de FFX HD-remake als het gaat om graphics. FFXII ziet er af en toe nog steeds uit als de PS2-versie en dat had ik met FFX minder. Ach, ik ben al lang blij dat ik FFXII alsnog heb gespeeld. **Ik kan 'm nu oprecht aanraden.**

SCORE:





FLORIANS

HARDWAREHOEK



In de Hardwarehoek van deze maand heeft Florian het lekker makkelijk. Hij laat het bouwen van een toffe game PC aan MSI over en luistert ondertussen naar de fantastische klanken van de eerste Teufel gaming headset!

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

MSI

INFINITE-A

VOOR GAMERS DIE NIET HELEMAAL COMFORTABEL ZIJN MET HET IDEE VAN HET BOUWEN VAN EEN EIGEN GAME PC HEEFT MSI EEN MOOIE OPLOSSING. HET GAAT OM DE INFINITE-A DESKTOP, EEN PRE-GEBOUWDE PC DIE HET VERDIENT OM EENS FLINK IN HET ZONNETJE TE WORDEN GEZET.

De Infinite-A is beschikbaar in verschillende uitvoeringen. MSI geeft je de keuze uit twee videokaarten: de GTX 1070 of de GTX 1080. Daarnaast heeft de Infinite-A een Intel i7-7700K, tussen de 16 en 64GB DDR4 RAM-geheugen op 2400MHz en verschillende opties voor SSD's en HDD's.

De hardware is dus high-end en meer dan prima voor de nieuwste games, maar vooral de PC-kast is heel erg strak, zowel van binnen als van buiten. De middelgrote kast heeft een paar strakke hoeken in het design en ziet er stoer uit zonder over de top te gaan. Er zit een handvat aan de achterkant, maar verder lijkt het op 't eerste oog een vrij standaard kast. Zodra je echter het zijpaneel verwijdert, zie je dat er aan de binnenkant een hoop gaande is.

Zo is de kast als het ware in tweeën gesplitst met een deel voor de CPU en een deel voor de GPU. Dit is bedacht om de airflow voor beide componenten optimaal te houden, maar het ziet er ook nog eens retestrak uit omdat de GPU volledig zichtbaar is, in tegenstelling tot bij een normale set-up waarbij je de videokaart in het moederbord prikt. Een functionele, maar ook stijlvolle kast dus.

Supermooi dan ook dat MSI de Infinite-A met een glasplaat levert die je kunt gebruiken als zijpaneel. De kast zit namelijk ook nog eens vol met LED's en zelfs de voorkant van de kast heeft LED's met een chip lay-out. Je hebt dus zelf de keuze of je all-out wil gaan met flashy LED's, of dat je juist een stealthy kast wil hebben. Lekker gedaan, MSI!

PRIJS: NNB

TEUFEL

CAGE GAMING HEADSET

TEUFEL IS EEN HIGH-END MERK DAT BEKEND STAAT OM Z'N TOFFE DESIGN EN HOGE KWALITEIT. HET IS NIET DIRECT EEN MERK DAT JE AAN GAMING ZOU KOPPELEN, MAAR GAMING HEADSETS ZIJN BIG BUSINESS EN TEUFEL WIL DAAR OOK EEN GRAANTJE VAN MEEPIKKEN.

De combo van Duitse degelijkheid en gaming zorgt in dit geval voor een kwalitatief goede headset.

De Teufel Cage heeft twee 40mm drivers en de geluidskwaliteit is in samenwerking met de ingebouwde 7.1 geluidskaart helemaal top. De headset heeft maar liefst drie microfoons, waarbij je de hoofdmicrofoon zowel links als rechts kan aansluiten. Daarnaast zit er uiteraard een mini-jack ingang op en een USB-ingang voor je PC, PS4, Xbox One, Switch, enzovoort.

Volgens Teufel is de hoofdband vervaardigd van verenstaal, terwijl de beugel is gemaakt van aluminium met anodisch gunmetaal. Ik heb ook geen flauw idee wat dat inhoudt, maar ik weet wel dat de headset ondanks het lichte gewicht stevig aanvoelt. De headset ziet eruit als een kwalitatief hoog product en voelt ook zo aan.

De cups zijn daarnaast lekker groot en vallen comfortabel over je oren, maar dat kan ik helaas niet zeggen van de hoofdband. De hoofdband is namelijk iets te recht afgewerkt, waardoor de headset op je hoofd drukt. Dit zal afhankelijk zijn van de vorm van je hoofd, maar zelfs ik, die gewend is om altijd caps op m'n knar te hebben, vond de headset aan de bovenkant van m'n hoofd iets te voelbaar aanwezig.

Dit is de eerste poging van Teufel om een kwalitatief goede gaming headset te maken en dat is ze gelukt. De geluidskwaliteit is goed voor deze prijsklasse en de bouwkwaliteit en afwerking is van het niveau dat je verwacht van het merk, terwijl het verlichte Teufel logo op de cups de gamers zal aanspreken. Op de wat rechte hoofdband na, een perfecte headset voor gamers.



PRIJS: € 149,99



ESPORTS UPDATE



Op het moment dat deze PU op je deurmat valt, is The International net een week afgelopen. Het toernooi had evenals de afgelopen jaren een prijzenpot van meer dan twintig miljoen dollar. Helaas weet ik dus nog niet wie het toernooi heeft gewonnen. Wat ik wel weet, is dat PSV een FIFA-speler na een paar dagen weer ontsloeg en dat je flink wat geld kan verdienen met het spelen van Overwatch.

- Vorige maand kon je lezen dat **Tony Kok** zich had geplaatst voor het **wereldkampioenschap FIFA. PSV** had dit ook meegekregen en besloot Kok een **kans als eSporter** te geven. Wat PSV niet wist, was dat hun nieuwe **oogappeltje** een **groot fan van Ajax** is. Zo groot dat hij de afgelopen jaren flink wat **tweets** heeft geplaatst waarin hij **PSV(-fans) belachelijk maakt**. Toen die tweets langzaamaan opgegraven werden, besloot PSV hem dan ook te **ontslaan**. Voor Kok waren het **twee fantastische dagen**.



- Blizzard heeft bekendgemaakt wat deelnemers aan de **Overwatch League** minimaal gaan verdienen. De maker van onder andere World of Warcraft en StarCraft heeft aangegeven dat elke speler **50.000 dollar** per jaar krijgt. Dit is overigens **exclusief salaris** van teams en andere **inkomsten van bijvoorbeeld streamen** of **sponsoren**. Geen onaardig baantje dat eSporter.



- **Grote bedrijven** beginnen ook steeds meer in eSports geïnteresseerd te raken. De volgende investeerder is **Disney**. Het droombedrijf van menig kind heeft flink geïnvesteerd in **Team Liquid**. Op zich geen gekke keus, want Team Liquid heeft namelijk al een Disney-ster in de gelederen: League of Legends speler **Chae Gwang-jin** speelt namelijk onder de naam '**Piglet**' (Engelse versie van Knorretje). Direct na de overname besloot Team Liquid hun team te versterken met de Koreaanse speler **Sun Yong-min**. De transfer zal vooral te maken hebben met zijn naam, want Yong-min's gamertag is '**Mickey**'.



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

LEAGUE OF LEGENDS

2 - 3 september - Summer Finals $ 200.000

In het eerste weekend van September gaan de beste teams van Europa uitvechten wie het beste LoL-team is. Het toernooi vindt plaats in Parijs en de winnaar mag zich opmaken voor een trip naar het wereldkampioenschap in China dat eind september begint. Naast Europa worden er ook finales in Noord-Amerika gespeeld, waarin Amerikaanse teams strijden om het prijzengeld en een ticket naar het wereldkampioenschap. Alle wedstrijden zijn te volgen op Twitch en YouTube.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

30 augustus - 3 september - Dreamhack Masters Malmö 2017 $ 250.000
14 - 17 september - ESL One New York $ 250.000
22 sept - 1 oktober - E-League CS:GO Premier 2017 $ 1.000.000
22 augustus - 12 november - ESL Pro League seizoen 6 $ 750.000

Het zijn drukke tijden voor Counter-Strike: Global Offensive spelers. In de komende maand beginnen liefst drie grote toernooien. Daarnaast start met de ESL Pro League ook weer de grootste competitie. Zeker voor Nederlander Chris 'ChrisJ' de Jong is dit een heftige periode; zijn team Mousesports heeft zich namelijk gekwalificeerd voor bijna alle wedstrijden.

StarCraft 2

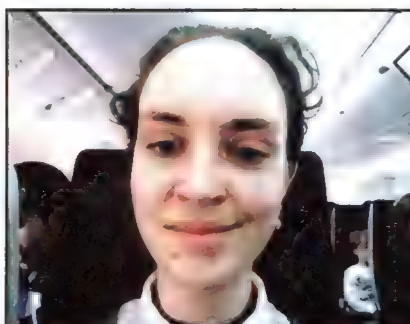
8 - 10 september WCS Montreal $ 100.000



"3 events in one month was fun, but holy shit it feels good to be home. Let's start the grind again. Maybe even stream now???"

twitter **@Tylerootd**

De Nederlandse Hearthstone speler Tyler heeft de afgelopen tijd flink wat toernooien bijgewoond en is blij dat hij deze zomer weer effe thuis is. Een van de toernooien die hij heeft gespeeld was de Hearthstone Globa Games, waar landenteams aan deelnemen. Ondanks een sterk toernooi wist Nederland zich niet te plaatsen voor het LAN-toernooi; in de kwartfinale werd met 3-1 verloren van Oekraine



"Glorious practice room with a sixth chair! :O no RSI from working without elbow support these two weeks, thank you Valve :-)"

twitter **@Kipspul**

Muriëlle Huisman is gearriveerd in Seattle waar Dota 2 The International wordt gespeeld Het lijkt erop dat er niet veel nodig is om deze topcoach gelukkig te maken; Valve kreeg het al voor elkaar met een extra stoel



REVIEW

THE MAGE'S TALE

The Mage's Tale in een first-person dungeon crawler, waarin je een mage in opleiding speelt.

Een of andere badguy heeft je Master Wizard ontvoerd en om hem te bevrijden moet je de hulp inschakelen van andere Master Wizards. Deze zijn verspreid over tien verschillende dungeons, waar je ongeveer een uurtje per stuk mee bezig bent.
Het is een typische dungeon crawler, waarin je op zoek bent naar loot, vijanden verslaat en puzzels oplost. Gaandeweg krijg je toegang tot steeds krachtigere magische spells die je zelf moet mixen. Zo begin je bijvoorbeeld met een basiselement als vuur, bliksem, wind of ijs en daar voeg je dingen aan toe zoals extra afstand en kracht, maar ook geinige shit zoals confetti.

Forcefield

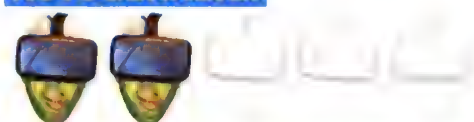
Met je linkerhand kan je gebruik maken van een soort forcefield, waarmee je magische aanvallen en pijlen kunt blokken of terugkaatsen naar de vijand. Met je andere hand kan je de magic spells uitvoeren die je hebt gemixt.
Via een menu kan je snel switchen tussen vier verschillende magic spells en dat heb je nodig om de zwakke punten van de verschillende vijanden uit te buiten. Het werkt goed, en aangezien je spells steeds krachtiger worden, heb je het idee te groeien als wizard.
Je verplaatst jezelf door de dungeon door het in VR bekende teleporten en dat is vooral top voor het onderdrukken van de misselijkheid. Hierdoor is de game prima te spelen, maar teleporten breekt wel een beetje de illusie en het is onhandig in drukke gevechten.
Verder zijn de animaties van de characters ronduit slecht en moet je heel onhandig objecten eerst selecteren voordat je ze kunt oppakken, anders ga je er met je hand simpelweg doorheen.
Jammer, want de game ziet er verder meesterlijk uit en is een van de vetste avonturen die ik tot nu toe heb beleefd in VR. The Mage's Tale is nu beschikbaar voor de Oculus Rift en komt in 2018 ook nog naar de HTC Vive en PlayStation VR.



SCORE:

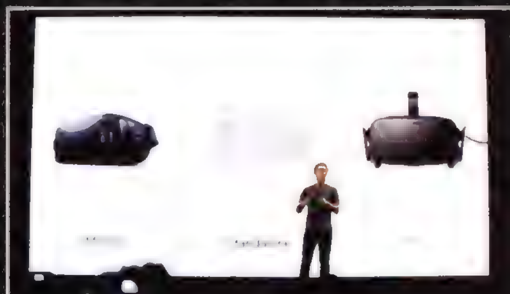


KOTSGEHALTE:

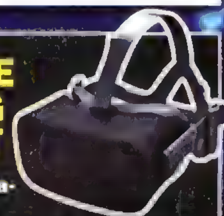


NIEUWE OCULUS HEADSET IN 2018

Het is zo goed als zeker dat Oculus een gloednieuwe VR-headset gaat aankondigen tijdens het Oculus Connect event op 11 en 12 oktober.
Het gaat hier niet om de opvolger van de Oculus Rift, maar een extra headset, die tussen de Gear VR en Oculus Rift past qua techniek, ervaring en prijs.
De nieuwe VR-headset heeft Pacific als codenaam en is een stand-alone apparaat. Pacific zit dus niet vast aan een PC, zoals bij de Oculus Rift en je hebt er ook geen telefoon voor nodig, zoals bij de Gear VR. Alle hardware zit in de headset zelf en wordt aangestuurd door de nieuwste Snapdragon chip. Verdere technische details zijn nog niet bekend, maar het is al wel duidelijk dat Pacific geen positional tracking heeft.
De Oculus Pacific moet 200 euro gaan kosten en zal waarschijnlijk in het derde kwartaal van 2018 uitkomen. De Pacific zal een stuk vetter worden dan het redelijk simplistische Gear VR, maar niet het niveau hebben van de Oculus Rift. Het duurt nog een paar jaar voordat de Oculus Rift kwaliteit mogelijk is in een stand-alone VR headset.



PERMANENTE PRIJSDALING OCULUS RIFT



De Oculus Rift is spectaculair in prijs gezakt.
Niet alleen is de headset een stuk goedkoper geworden, maar de Oculus Touch controllers zitten er nu ook standaard bij evenals zes games: The Unspoken, Lone Echo, SuperHot, Star Trek: Bridge Crew, Batman Arkham VR, Robo Recall en Rick and Morty.
Het hele pakket kost nu 449 euro en dat is een koopje, want ik heb er een jaar geleden ruim het dubbele voor betaald. Voor 750 euro heb je tegenwoordig een prima PC voor VR, dus dan ben je voor 1200 euro klaar! Er is geen beter moment om in VR te stappen, letterlijk en figuurlijk!

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Breakaway is een mix van?**
- A) Basketbal, Fighting en MOBA
- B) Paaldansen, Pokeren en RPG
- C) G-voetbal, Darten en FPS

2 **Toen Graddus vijf jaar oud was, namen z'n ouders hem mee naar?**
- A) Een kinderpsychiater
- B) Normandië
- C) Sexmuseum Amsterdam

3 **Usain Bolt is gestopt met sprinten en gaat zich storten op?**
- A) Een voetbalcarrière
- B) Z'n vriendin
- C) Het fokken van snelwandelende takken

4 **Waarom vindt Simon dat hij alles mag?**
- A) Omdat ie al binnen een jaar een arrogant PU-redacteurtje is geworden
- B) Omdat ie heeft meegedaan aan De Slimste Mens
- C) Omdat ie op een paard zit

5 **Wat is geen wapen in Splatoon 2?**
- A) Bloplader
- B) Spetlin
- C) Druiper

6 **En toen vanuit het niets, alsof het een geschenk uit de hemel was, kwam daar opeens de aankondiging van?**
- A) Mario Rolstoeltennis
- B) Dragon Ball FighterZ
- C) Drie compleet nieuwe outfits voor Barbie Fashion Dress Up



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DE PC GAME MAROONERS.

WE GEVEN MAARLIEFST TIEN EXEMPLAREN WEG VAN DEZE GEINIGE VERZAMELING VAN ALLERLEI PARTYGAMES!

PU 286 LIGT 19 SEPTEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

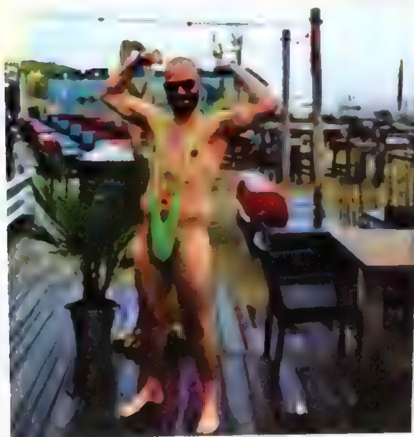
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

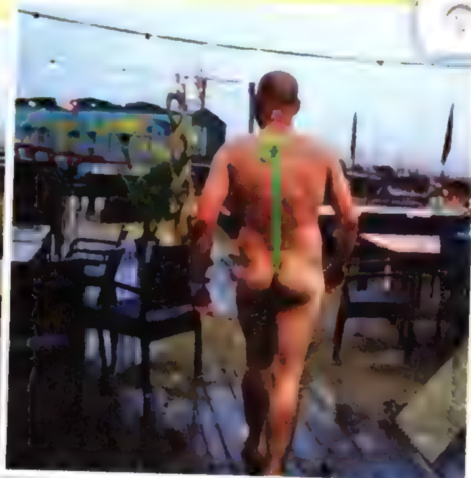
- GAAT NA EEN PITTIGE WOORDENWISSELING NIET JURJEN MAAR WOUTER MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE REVIEWEN
- REIZEN WE ZEVENTIG JAAR VOORUIT IN DE TIJD MET HET SCIFI ADVENTURE TACOMA
- CHECKEN WE OF LAWBREAKERS, DE NIEUWE GAME VAN CLIFF BLESZINSKI EN ARJAN BRUSSEE, DE HOOGGESPANNEN VERWACHTINGEN INLOST
- VERTELLEN DE PU-REDACTEUREN WAT ZE HEBBEN MET ESPORTS
- GAAN WE IN SEATTLE DESTINY 2 REVIEWEN
- VERWELKOMEN WE EINDELIJK WEER EENS EEN FORMULE 1 GAME
- GEEFT JURJEN AAN OF DE SWITCH BEZITTER STRAKS MOET GAAN VOOR HET PLATFORMAVONTUUR VAN YOSHI OF DAT VAN KIRBY
- KRIJG JE EEN OVERZICHT VAN DE BELANGRIJKSTE GEBEURTENISSEN OP GAMESCOM 2017, MET SOWIESO VEEL AANDACHT VOOR COD: WWII, FIFA 18 EN THE EVIL WITHIN 2
- IS SAMUS TERUG IN... UUUH... SAMUS RETURNS

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

(ST)RANDDEBIEL

Ja, dat zie je goed; dit is Wouter in een mankini tijdens een bedrijfsuitje op het strand van Bloemendaal. Om het nóg gênanter te maken, staan net buiten dit shot ongeveer een honderdtal van zijn collega's te loeren, waarvan negentig procent bijna in z'n broek pist van het lachen. De overige tien procent heeft een blik van afgrijzen op zijn (veelal haar) gezicht. Oh, en het shot komt overigens van een drone die bestuurd wordt door de directeur.
Maar het kan nóg erger, want Wouter is hier niet eens enorm dronken. De Groninger who knows no shame, is hier namelijk effe wat extra vakantiegeld aan het verdienen, want om een of andere reden hebben heel wat van z'n uitgeversgenoten betaald voor deze vleselijke... eh, diensten? Zo goed zelfs dat Wouter de overgang naar een heel andere beroepssector overweegt. Een hele oude.
We laten hem nog effe dromen; hoewel we vermoeden dat deze foto's in de PU hem wel ruw wakker gaat schudden...





IN DE WOLKEN MET CLOUD

De nieuwste lading amiibo bewees weer notoir moeilijk verkrijgbaar te zijn, onder andere vanwege de populariteit van de personages Cloud en Bayonetta. Gelukkig is amiibo-verslaafde Samuel dusdanig goed op de hoogte van waar en wanneer amiibo te pre-orderen zijn, dat hij in staat was de twee versies van Cloud te regelen voor collega Simon.
Je begrijpt dat Simon helemaal in de wolken was met zijn Clouds.



PUMMUNITY

Het mooie van de PUmmunity is dat ze behoorlijk zelfregulerend zijn. Dat zeggen we al jaren, maar het is mooi om elke keer weer met bewijs aan te komen, dit keer zelfs op het gebied van spelling! Wat ons doet zwellen van trots!
Check hier: PU.nl/WW2beta



spoiler
...systeemvereisten al bekend voor deze spel?



Krisiz
'Dit' spe



spoiler
Ook mogelijk het spel of dat spe

Ook trots zijn we op de zakelijk aangelegde breinen van sommige bezoekers. Onder een nieuwtje over Rockstar dat aangeklaagd wordt over iets in VICE CITY (jawel, een game van meer dan een decennium oud), had iemand een enorme, zakelijke ingeving.
Check hier: PU.nl/Auntie



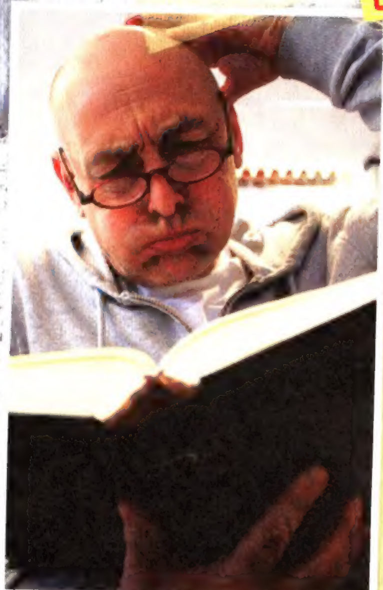
Respawnguy
Mijn personage in gta online lijkt ook verdomd veel op mij. Ik denk dat ik een behoorlijk sterke case heb. Ook meteen bethesda ff aanklagen voor het personage in skyrim ..ook als twee druppels. Ik ga alvast mn baan opzeggen met die pegels die ik ga verdienen

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/
POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED



SPECIAL EDITION 3

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Het is een complot! Anders kan ik het niet verklaren dat ik slechts twee lachwekkende fouten ben tegengekomen in de artikelen van mijn redacteuren deze maand (die hou je tegoed). De suggestie van enkele collega's dat ik inmiddels zo dement ben geworden dat de meeste fouten aan mijn aandacht ontsnappen, werp ik overigens verre van mij. Daarom gewoon deeltje 3 van de ergste taalfuckups van het stelletje dwazen dat maandelijks de PU vervuilt.

× De game wist een gevoelige sfeer te raken	= Hiermee raak je bij elke eindredacteur een gevoelige snaar
× Geen hond die ernaar kraait	= Hoor die haan eens blaffen
× Parijs is een gigantisch kruidvat	= Je hebt er inderdaad veel drogisterijen
× De game laat flink wat spaanders vallen	= Tja, waar gehakt wordt, laat menigeen steekjes vallen
× Terwijl de films tierig weelden	= Dergelijke blunders moet je met verkrachte eenden voorkomen
× De dood-geverfde opvolger van World of Warcraft	= Zijn daarom zoveel beroemde schilders zo jong gestorven?
× Dit is slechts een tipje van de ijsberg	= Of het topje van de sluier

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

HOE KOM JE ERBIJ DAT IK NIET MET DE BUURVROUW HEB LIGGEN VOZEN?

HOE VERKLAAR JE ANDERS DAT JE AAN JE AUTO HEBT GESLEUTELD EN TWEE SCHONE VINGERS HEBT?

UNCHARTED COMPILATIE

Ondanks dat het nog steeds niet gelukt is om iemand te vinden die alle reeds verschenen PU-exemplaren weer in de juiste volgorde heeft weten te leggen, wist Ed toch nog wat oude bijschriften voor eerdere delen van de coverview op te duikelen...






De geluidstechnici in Uncharted 3 waren enorm vindingrijk. Voor deze scene gebruikte men een wortel in een keukenmachine.




Je ziet in dit level overal van die grappige Fiatjes 500. Net zo grappig als een dom blondje in een Smart.

FRAMEDROP

JORDI PETERS



